YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Temmuz 2019/07 • ₺15 (KDV Dahil) • Sayı: 141 • ISSN: 1307-8933

E3 2019

Amerika'yı yeniden keşfetmeye hazırız

- VAMPIRE THE MASQUERADE *BLOODLINES 2*
- BALDUR'S GATE III
- MARVEL'S AVENGERS
- DOOM ETERNAL

ve dahası...

CYBERPUNK 2077

Nefes kesmek için geliyor

STAR WARS: JEDI FALLEN ORDER

Ustalık dönemi başlıyor



WATCH_DOGS LEGION

Bildiğiniz gibi değil!





İÇİNDEKİLER

SELAM OGZ!



PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER

ALT

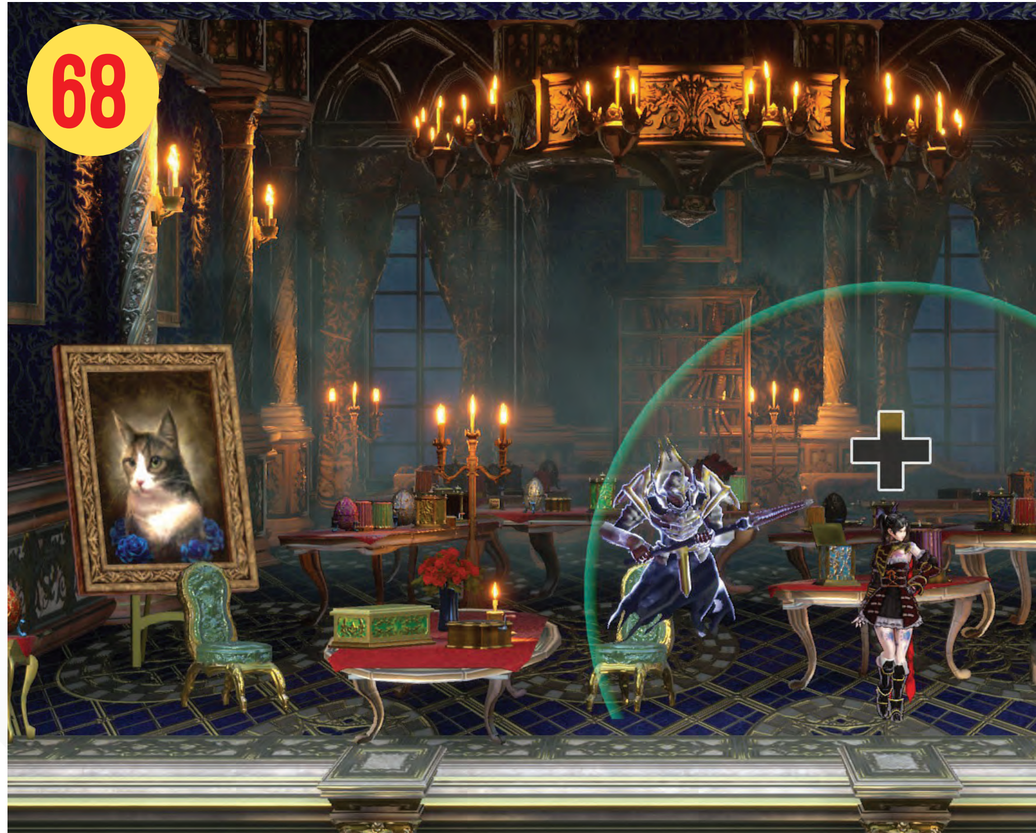
MEDDYA

DATA

PİKSEL

BLOODSTAINED RITUAL OF THE NIGHT

Konami'den hayır gelmeyeceğini anlayan IGA-san iyi ki "benim arkamda Castlevania sevdalıları var hey gidi" demiş.





28

DOSYA

E3 2019

En kötü günün böyle olsun be E3! Şikâyet ettik falan ama güzeldi yine be!



58

KAPAK

CYBERPUNK 2077

Her gördüğümüzde "Daha ne kadar muhteşem olabilir?" diyoruz, her seferinde de bir şekilde daha çok gaza geliyoruz.



87



85



C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

AFİYET OLSUN!

Üstümüzden bir E3 daha geçti... diyecektim, demek isterdim, keşke deseydim ama E3 bizi bayağı "teğet geçti" bu yıl. Derginin kapağına taşıdığımız tek karelik Cyberpunk 2077 sürprizi de olmasa neredeyse her şeyiyle geçen yılın tekrarı olan bir E3 geçirdik. Herhangi bir salı akşamı televizyonu öylesine açıp izlemek gibi bir şeydi. On beşinci sezonunu yapan dizilerin tekrar bölümleri, fındık kabuğunu doldurmayan tartışmalar, reklamlar, reklamlar...

Belki de benim zevklerim zaman içinde dünyadan koptuğu içindir ama sadece oyun dünyasında değil, sinema ve müzikte de her şey sıradanlaştı, vasatlaştı gibi geliyor son birkaç yıldır. Eskiden her yıl sonunda oturur yılın albümlerini, şarkılarını seçerdik mesela; onu bile yapasımız gelmiyor. Çünkü sonraki yıllarda adı bile anılmayacak, iz bırakmayacak tonla şeyin arasından seçim yapıp şartları zorlamak manasız. Oyunlar için neyse ki durum o kadar vahim değil hâlâ, mutlaka her yıl hatırlamaya değer birkaç oyun görüyoruz. Ama mesela sinemada, vizyon filmleri söz konusu olduğunda, "yılın filmi" ödülüne layık gördüklerimizi 90'lara ışınlasak, "yılın fena olmayan en iyi 50 filmi" listesine ya girer, ya girmez...

Popüler kültür ürünlerinin tüm dallarıyla vasatlaşmasının en büyük sebebi, tüketicinin vasatlaşması bana kalırsa. Tüketiciyi vasatlaştıransa, zevklerini geliştirmeye yardımcı olacak besleyici kaynaklarla değil, kendi seviyesindeki insanların elinden çıkma ıvır zıvır şeylerle aklını doyurması. Tik Tok videoları, GIFler, meme'ler, Facebook kartlarına işlenmiş bomboş laflar, odasından çıkmadan varoluşu çözmüş streamer'lar... Kafayı tüm bunlarla şişirmek maalesef iyi beslendiğiniz anlamına gelmiyor ama iştahınızı kestiği için iyi beslenme ihtimalinizi de ortadan kaldırıyor.

Kimse brokoliyi kızarmış patatese tercih etmiyor olabilir ama... Amasını biliyorsunuz.



Selam! OGZ

forum, email, facebook, ...



Kombi, vantilatör, karton kâğıt, dondurma gibi şeyleri icat eden büyük insanlara bir kez daha minnet duygularımızı sunmak isteriz.

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR:
ESER GÜVEN

Hiçbir şey olmasa bile bir şeyler olan bir Selam

Mafia 1

Çok sevdiğim bir arkadaşım var, adı Emir. 5 senedir kardeş gibi olduk ve bizim eve gelince sürekli oyun oynarız. Benim PC öyle çok kaliteli değil, ben hep PS4'le oynarım.

Neyse o gün Steam'e girdik, bir baktım Mafia 1 duruyor. E fiyat olarak da çok iyi ama ulan oyun varken ben yoktum. Neyse oyuna başladık fakat daha ilk bölümden aşırı zor geldi. Sıra sıra oynuyoruz, hikâye çok iyi ama oynanış berbat. Neyse, alıştık, zor zor 2 saate bir bölüm geçiyoruz. Oyun bu arada hiç affetmiyor, öldün mü ayva, elma, karpuz, hepsinin tadına bakıyorsun.

Bir teras görevi var kiliseye inen, yok böyle bir şey, kafayı yedik. En son ağlamaya başladım, arkadaşım sinirden kolayı kafasına döktü, ben odada bağıracağım ama ailem uyuyor. Diyemiyorum bir şey, eski toprak değiliz ki abilerimiz gibi tek seferde yapalım. Hile çok kötü bir şey, önermem ama Mafia 1 oynuyorsan kullan, senden değerli mi abi? Çocuk hile açtı, biz oh dedik vuramıyorlar edemiyorlar, mis, keyif ya... Her neyse bu uyudu, ertesi gün okula gitti, ben evdeyim oynuyorum hâlâ, geldi o son bölüm. Son bölümde hile yasak, oyun olmaz diyor, ölüyorsun yani. Tabak çanak ne varsa fırlatıyorum ben ve son bölümü tam 5 saate geçtim. Kusura bakmayın, herkes yetenekli değil ama oynadığım en iyi oyun sendin be Mafia. Ama bir daha asla!

- Behzat Barkan



Ahah güldürdün Behzat. Kırılma ama bir şey söyleyeceğim, Mafia 1 kolay bir oyun değil ama hani zor da değil o kadar ya.. Bir tane illet yarış bölümü vardı ama o da opsiyoneldi zaten, istersen yarışı geçebiliyordun direkt ki zaten öyle yapmışsındır muhtemelen.

Belki can tazeleme olayını tam çözemediniz, can azaldığında ortamdaki ilkyardım zımbırtılarına geri koşup geri gelmek gerekiyordu yanlış hatırlamıyorsam. Ya da şarjörü değiştirdiğin zaman o an şarjörde kalan mermileri kaybediyordun, zırt pırt şarjör değiştirmemek gerekiyordu, ona alışamamış olabilirsiniz. Ya da gamepad'e alışık olduğundandır, bilemedim ama ben de aşırı yetenekli bir oyuncu sayılmam, 2 kere bitirmeme rağmen aklımda sadece mükemmel hikâyesiyle kalmıştır Mafia.

O dönemin zorluğuyla en meşhur oyunu Commandos'tur mesela, onu hiç denemeye kalkma :) Ben hiç ilk bölümü geçemedim, insan için yapmamışlar.

Dur ben sana Commandos strateji rehberi yollayayım o zaman :P Yav şaka maka, Commandos rehberleri için ne uğraşmıştım be. Tek tek her ekranda harita görüntüsü alır, sonra onları Paintshop'ta birleştirip bölümün tüm haritasını çıkarır, üzerlerinde işaretlerdim nerede ne yapılacağını. Zamanında az manyak değilmişim.

Yav sen gerçekten de Mafia 1'e zor demiş olamazsın değil mi Behzat? Ömer'in de dediği gibi o başa bela yarış bölümü hariç (orada başkalarının kayıt dosyalarını kullananlar bile vardı) dışında gayet de dengeli bir zorluğu vardı oyunun yahu. Muhtemelen biraz eski olduğundan kontrollere alışamamanın verdiği bir zorluktur o, tekrar oynasan 'vay be kolaymış aslında' dersin şimdi.

Asıl ben sana başka bir şey söyleyeyim, bir zamanlar muhtemelen Mafia'yı tüm

Bize Yazın!



Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

dünyada en çok seven adamla aynı evde yaşıyordum: Kardeşimle. Erce resmen iki haftada bir açıp baştan sona oynar bitirirdi bu oyunu, ben de izlerdim. Ne o sıkılırdı, ne ben. Arabayla şehirde dolaşmak bile ayrı keyifti, hatta bazen trafik kurallarına tamamen dikkat ederek oynardık, tın tın köprülerden geçerdik falan. Hey gidi günler. - Eser

İşte size yeni insan

Selam Oyungezer. Haziran sayınızdaki Selam bölümünüzdeki "Yeni insan görmek istiyoruz burada ahali!" yazısını görünce yazmaya karar verdim. Sizi Nisan 2019'dan beri takip ediyorum (evet üç ay oldu). Aslında ben başka bir derginin takipçisiydim (şimdi ad vermeyeyim), o dergide de Nisan ayında DMC 5'in incelemesi vardı. Ben de markete gittiğimde Oyungezer'i görmüştüm, "Acaba onlar ne düşünüyor bu oyun hakkında?" diyerek almıştım...

Onun dışında şu sıralar PS4 isteğiyle dolup taşıyorum (arkadaşlarım bana PS5'i bekle diyorlar ama...) ve bu isteğin tek sebebi Detroit ve Days Gone. Bunları oynayamamak canımı sıkıyor. Hatta bir ara arkadaşıma gidip orada oynamayı düşündüm :) Konsolum ve iyi bir bilgisayarım olmadığı için yeni çıkan oyunları deneyemesem de Habbo, Kral Oyun'daki oyunlar ve mobille idare ediyorum, sonuçta onlar da oyun, değil mi?

Temmuz sayısında yazımı görme umuduyla yazıyı bitiriyorum (ve şunu da eklemeliyim; derginiz gerçekten dopdolu ve okuması çok keyifli). Kendinize iyi bakın!! İleriki aylarda daha uzun yazılarımda (inşallah) görüşmek üzere!! - *Nisa Şenyuva*

Selamlar Nisa, aramıza katıldığını görmek güzel. Demek ki DMC 5 hakkında söylediklerimizi beğenmişsin ki üç aydır buralardasın :) Bu arada isim vermemeye gerek yok ya, kaç tane dergi var ki, bir biz bir de Level işte :)

Bak bak bak, bu nasıl bir ezbere sonuç çıkarmaktır. Belki de Nisa benim Sekiro incelememe hayran kaldı ve o yüzden üç aydır burada, nereden biliyoruz? :) Şu işe bir açıklık getirsene Nisa, hem senden daha çok mektup almış oluruz bu sayede, pek de güzel olur. - E

Valla alacak imkânın varsa ve o kadar istiyorsan PS4 al gitsin, hayatta istediği şeyleri yenisi çıkacak diye çok da ertelememeli insan ki PS5'in çıkışına daha 1 buçuk yıl var yahu! Hem çıktığında hangi oyunlar olacak, hemen ilk günden PS4 oyunlarını destekleyecek mi, kaç para olacak falan gibi bir sürü soru var daha. PS4'ün şu anki kataloğu bile fazlasıyla zengin zaten ki hem bu 1 buçuk yılda daha sürüsüyle oyun çıkar hem de PS5 çıktıktan sonra bile PS4'e destek zırt diye kesilmez.

PS5'i falan hiç bekleme, istekle dolup taşıyorsan PS4'ü yapıştır geç, daha çok sene ömrü var o konsolun. Ama eğer tek isteğin Detroit ve Days Gone'sa o zaman durum farklı çünkü Detroit sonbaharda zaten PC için de çıkacak. Geriye sadece Days Gone kalıyor ki tek oyun için de konsol alınmaz yav. Arkadaşından ödünç al PS4'ünü, oyna Days Gone'ı, bir çikolata eşliğinde konsolu iade et derim. - E

Bu arada bilgisayarını bilmiyorum ama onu da küçümseme derim. Sistem gereksinimi "nefes alsın yeter" olan öyle müthiş oyunlar var ki... Hele bir de eski ama eskimeyen oyunları sayarsak ohoo...

Sen de iyi bak kendine, devamını bekleriz mektuplarının.

Ben de Nisa'ya yazdığım cevapları Temmuz sayısında görme umuduyla bitiriyorum yazımı. Ayarlarız di mi Ömer? - E

Dövüşçülerin kralı

Geçen sayıda Mortal Kombat'tan bahsetmiştim ama siz KoF oynadığınızı söyleyip beni kalbimden vurdunuz. Benim için de dövüş oyunları KoF > Tekken > SF > MK diye gider. Hatta arcade atari salonlarına takılırken oynadığım oyunlar KoF 98 (favorim), Tekken 3, Street Fighter Alpha Plus bilmem ne idi. KoF 99 da vardı ama çok sevmemiştim onu. Zaten en fazla kuyruk da 98'in önündeydi.

Lise hazırlıktaydım. İyi bir öğrenciydim, derslerim gayet iyiydi, okuldan da kaçmıyordum. Boş zamanlarımda gittiğim için atari salonu ailem açısından da sıkıntı olmuyordu, hatta arada bir git kafanı dağıt diyorlardı.

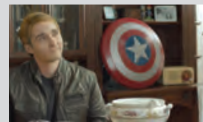
Başlarda gelenden geçenden dayak yiyordum ama gel zaman git zaman oyunda ustalaştım, hatta Gebze'de lunapark içerisindeki atari salonunda KoF 98 denince akla gelen isimlerden biriydim. Bir gün Pendik'ten birisi gelmiş "ya burada Halim, Ali ve İlhan varmış, çok iyi KoF oynuyorlarmış, onlarla oynamaya geldim" demiş. İlhan beni aradı "gel hayranlarımız var" diye, ki gidene kadar ne olduğunu anlayamamıştım. Gelen arkadaş Kayan Terry, Ralf ve Iori gibi gayet noob bir takım almıştı. Bizden de Halim Kyo'yu, ben Basketçi Lucky'yi, İlhan da Blue Mary'yi aldı. Zorlandık ama yine de yendik. Tebrik etti bizi, kendi yerine davet etti sağ olsun.

Atari salonları kimileri için pislik yuvasıydı ama işlerini yoluna koyup arada


O güzel Bannerlord'lar o güzel atlara binip gelseler bir gün...

Videolarda Bu Ay


→ İrlandalılardan bir bekarlığa veda partisi konuşması. Video çıkalı 2 yıl oluyor ve herhalde 30 kere izlemiş, her izleyişimde de kesin gülmüşümdür: ***tinyurl.com/ogz-141-irlanda***


→ Captain America o geçen süre içinde spoiler vermeden nasıl yaşadı: ***tinyurl.com/ogz-141-kaptan***


→ E3'te bir de Todd Howard'la Elon Musk'ın bir araya geldiği bir konuşma oldu. Bethesda Fallout Shelter'ı Tesla'lara da çıkartıyormuş falan da o sebebiyetle: ***tinyurl.com/ogz-141-todd-elon***

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

bir kafasını dağıtmak için gelenler için güzel bir yerdi. İstanbul'da öyle bir yer biliyorsanız bize de söyleseniz de biz de gitsek :)

Kendinize iyi bakın. - *Ali Arda*

Sanırım benzer şartlar altında büyümüşüz Ali :) Bizim Gemlik'teki atari salonunda da KoF 97 ve 98 çok popülerdi, 99 geldiğinde o kadar tutmamıştı. 98'ciydim ben daha çok ama ortalamaydım, bizim orada inanılmaz psikopatları vardı oyunun, sabaha kadar uğraşsam da tek adamlarını bile alamazdım, o derece. Özer atari salonundan Ümit abi ve adaşım Ömer'e selamlar.

Yav böyle anılarda resmen ne kadar dinozor olduğum ortaya çıkıyor. Benim atari salonu dönemim 90'ların başı olduğundan Dark Seal oynardık, Moonwalker oynardık, Shadow Dancer oynardık. The King of Fighters serisi daha ortaya çıkmamıştı bile. Çıkmış olsa ben de ortalama olurdum ama, rekabetçi dövüş oyunlarında hiçbir zaman iyi olamadım ben. Tek kişi takılmayı severdim ama. - E

Benim ailem biraz arıza çıkarıyordu. "1 jeton kaç para ve 1 jetonla kaç dakika oyun oynuyorsun ki?" gibi hesaplar yapıyorlardı ama asıl olayın oradaki sosyal ortam olduğunu anlatmak pek mümkün olmuyordu. Hani bilmiyorum belki pis işlerin döndüğü atari salonları da vardır ama benim gittiklerimin hepsi, kimi gayet izbe falan yerler olsa da, çoğu güzel insanlardan oluşuyordu ya.

İstanbul'da öyle bir yer bilmiyorum bu arada. Keşke zengin bir dinozor oyuncu açsa şöyle büyük, herkesin gidebileceği bir atari salonu. Ölü yatırım olmayacağını da düşünüyorum ha, az çok rağbet görür, param olsa ben açacağım.

Hem de nasıl ölü yatırım olur. Ama senin bu azmini görünce çiftlik bank misali atari bank kampanyası başlatayım diyorum, paralarınızı toplayayım. Vallahi atari salonu açacağım bak, herkesin gidebileceği kadar büyük bir salon. Herkesin kendi atarisi olacak hatta, isteyen inek de alabilir… Ha yok, o diğer banktı. Neyse işte o işe girelim bir ara, ben de Uruguay biletlerine bakayım şimdiden. - E

Sen de sağlıcakla kal.

Karışık selam maili

Tekrar merhaba OGZ ekibi, yaz sıcaklarında hayatta kalmaya çalışıyorum şu sıralar. Birkaç tane alakasız soru soracağım.

1. Battle for Middle-Earth 2'nin sunucuları kapanmış, bir efsaneyi daha kaybettik. Yine de oynayayım dedim ve dijital olarak indiremediğimizi fark ettim. Bu duruma düşen oyunları dijital olarak almanın bir yolu var mı?

2. Ülkemizdeki pahalı oyun fiyatlarına korsan dışında bir çözüm var mı?

3. Bannerlord sizce Duke Nukem gibi bir facia mı olacak yoksa HL3 gibi hiç çıkmayacak mı?

4. Bannerlord'u beklerken oynayabileceğim, RYO öğesi olan, orta çağ temalı oyun var mı aklınızda?

5. Dos için çıkan Türk yapımı bir oyun vardı, aklımda Lale Savaşçıları diye kalmış. Bu oyun hakkında ne düşünüyorsunuz?

Biterken çalıyordu: İsmail YK - Bas Gaza (müzik zevkimi sorgulamayın) - *Göktay Kan*

Hep nem, hep nem... Tekrardan hoş geldin Göktay.

1. Maalesef oyunun yayıncısı konumundaki EA bile oyunu orijinal olarak satmıyor. İlla orijinal alacağım dersen fahiş fiyatlara kutulusunu yurtdışından getirebilirsin ama böyle istisnai durumlarda korsan candır. Almak istememize rağmen bize satmıyorlarsa biz ne yapalım, değil mi ama?

EA sağ olsun, oyunu büyük paralarla orijinal alsan bile sunucularını kapattığı için zaten çevrimiçi oynayamayacaksın ve bu durumda illa oyun bilgisayarımda bulunsun diyorsan korsan indir gitsin hakikaten. Bundan birkaç sene öncesine kadar T3A:Online üzerinden tüm BFME oyunlarını çevrimiçi oynamak mümkündü ama az önce baktım, sadece 1 oyuncu aktif görünüyor. Yazık valla böyle güzel bir oyunu bu şekilde öldürmüş olmaları :/ - E

2. Şansın varsa 2018'in Ağustos sayısında bir küçük dosya karalamıştım, onu bir okumanı tavsiye ederim bu konuda. Yanlışlığını geçtim, korsan kullanmak mantıksız da bir şey çoğu zaman artık. Çoğu oyun kısa süreler içinde acayip indirimlere giriyor, birçok oyunu farklı farklı yerlerden ucuza alabiliyorsun, özellikle konsol oyunlarında takas ve ikinci el piyasası çok aktif, arkadaşlarla vs. ortaklaşa oyun alıp aile paylaşımıyla ayrı ayrı oynama seçenekleri mevcut, Game Pass vs. gibi aylık üyelikler çok güzel fırsatlar sunuyor vs. Değerlendirebileceğin çok opsiyon var yani. Korsan değil de orijinal kullandığın zaman ayrıca güncellemelerden de istifade edebiliyorsun tabii, o da bir diğer artı.

Korsan dediğimiz şey pahalı oyun fiyatlarına karşı bir çözüm değil ki, yani kimse "1000 kişi korsan oynadı, fiyatları indirelim" demiyor :) Benim bu durumdaki çözümüm o oyunu oynamamak, hiçbir oyunu oynamadım diye incilerim dökülmüyor sonuçta. Atarsın istek listene, fiyatı bütçene uygun bir seviyeye düştüğünde alır oynarsın. Misal bir Assassin's Creed: Origins'i iki sene önce oynamakla, bugün oynamak arasında keyif bakımından bir fark yok. - E

3. Bannerlord ufaktan abartmaya başladı, artık çıksa güzel olacak bir zahmet ama çıktığında iyi olacağına inanıyorum ben. Hayal kırıklığı yaşatmayacaktır. Bu arada Duke Nukem Forever sanki o kadar kötü değildi ya...

Elbette günün birinde çıkacak, facia olmayacak ama bu kadar süre beklettiğine değecek mi, orası biraz soru işareti. - E

4. Orta çağ ve RYO dediğin zaman Dragon Age'inden Witcher'ına, Baldur's Gate'inden Pillars'ına zibilyon tane seçenek var da sanıyorum ki senin ilgini Mount & Blade gibi daha

İstanbul'da dev bir atari salonu projesi tutar mı tutmaz mı sizce?



Yeni bir Lale Savaşçıları için böbreğini verecek insanlarımız var.

gerçekçi şeyler çekiyor. O zaman sana Kingdom Come: Deliverance diyorum. Aynı şey değil ama yine de çok seveceğini tahmin ediyorum.

5. *Verecek ışığı olmayan, karanlığı sever. Hassas noktamdan soru geldi, sazı elime alıyorum :) İstanbul Efsaneleri: Lale Savaşçıları aslında 94 tarihli bir Amiga oyunu, sonradan PC'ye port edilmişti. O oyun Türk oyunları arasında bir mihenk taşıdır, hâlâ da bir eşi yoktur. Bunu sırf oyun türü olarak söylemiyorum, daha o yıllardan anlattığı hikâyenin ne kadar ileri görüşlü olduğunu günümüzde bizzat gözlemiyor olmak da bu oyunu benim için ayrı bir seviyeye çıkarıyor. O zamanlar zaten sıra tabanlı RYO'ları çok severdim, Lale Savaşçıları da aynı SSI oyunları gibi haritada kare kare dolaşıp sonra da taktik savaşlara girdiğimiz bir oyundu. Beşiktaş belediye başkanı Rüknettin Çörek'i de unutmam, yobaz napoliteni de. "Bi korsun bi de yer kor, gel babana" gibi vecizler (oyundaki büyüler böyleydi), zırh olarak giyilen Megadeth tişörtleri falan, para birimi olarak kıvrık… İsterim ki yeni nesil de oynasın, öğrensin ve anlatsın bu oyunu. - E*

Bende de hafif eski bir şarkı, Mika - Grace Kelly çalıyordu. Bas Gaza İngilizce olsa böyle bir şey olurdu zaten. Olmaz mıydı? Peki...

Lale Savaşçıları anısına Megadeth - Dawn Patrol attım arkaya. Al sana bas gaza şarkısı :) - E

Son Yazlarım ve Yazılarım

Bu eğitim öğretim yılının sonu benim için 11. sınıfın bitişiyle birlikte arzuladığım yaz tatilinin başlaması demekti ancak arkadaşlarımla da bağlantımın kesilmesine yol açtı. Üniversite sınavına çalışmak için şehrimin en başarılı liselerinden birini terk edip bir özel eğitim kurumuna yönelerek geleceğini garantileyen (!) arkadaşlarım için sevinsem de sınıf çok boş olacak. Aslında pek üzüldüğüm söylenemez, sonuçta çevremdekiler tarafından insanları güldüren ve ihtiyacı olana yardım eden biri olarak tanınıyorum. Ama ben böyle olmak istemiyorum, ben başkaları tarafından yardım edilmek ve eğlendirilmek istiyorum ama bunu yapamıyorum. Kendimi herhangi bir şeye üzülmeye hak etmediğime çünkü zaten diğer insanlara göre çok şeye sahip olduğuma inandırdım ve böyle yaparak hiçbir şeye sahip oldum. Ama size yazdığım her an gelişiyorum ve bana dönüp cevap verdiğiniz için size teşekkür ediyorum. Zaten farkındasınızdır çok

Anket



DAHA ÖNCE KİTLE FONLAMASINDAKİ BİR OYUNA DESTEK OLDUNUZ MU?

%14 Olmadım, olmam
%16 Oldum
%70 Olmadım ama ileride neden olmasın?

BAŞKA NE DEDİLER?

Star Citizen'ı unutmayın. Gelmiş geçmiş en büyük dolandırıcılık. @Blagoy Ulas Vazlef

Oyun çıktığında bir kopyasını vereceklerse olurum. @Eren Kozaklı

Malı görmeden para vermek mi? Aman aman. @Barış Özçelik

Video oyunlarına değil ama masaüstün oyunlarına destek veriyorum. Gloomhaven gibi bayağı güzel işler çıkabiliyor. @Görkem Ekmekci

Sadece harika bir şey çıkacağına emin olduğum zaman veririm. @Ozan Bolulu

PLAYSTATION OYUNLARI PC'YE GELMEYE BAŞLADI. DEATH STRANDING DE GELEBİLİR DİYORLAR?

Hideo'nun ayaklarına kapanırım öyle güzel bir şey olursa :) @Tuğçe Yüksel

Sanmıyorum geleceğini, Heavy Rain'in gelme sebebi Quantic Dream'in anlaşmasının bitmesi. @Gökhan Ersoy

Ufak ufak, yavaş yavaş gelecek hepsi. @Serhat Erdoğ

Gördüğüm kadarıyla kutu görsellerinde "exclusive" ibaresi yok. @Eren Özkan

@OYUNGEZER: HANGİ OYUN ŞEHRİNE BELEDİYE BAŞKANI OLMAK İSTERDİN ACABA? [BASKIYA 5DK. KALA SORUSU]

Tristram yeter. Ben muhtarlık olayını daha çok seviyorum çünkü. @pebblesinmymind



Şahane Tropico şehri yönetirim, hiç acımam. @gizemsedef



Herhangi bir Japon oyunundaki herhangi bir Tokyo'yu bana verin üf! Sonu gelmeyen oyun, anime, cosplay partileri vadediyorum! @omerakdag



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

farklı yerlerden mektuplar geliyor. Hapishaneler, hastaneler, iş yerleri ve belki benimki gibi Eskişehir›in bir apartman dairesinden. İnsanların artık fiziksel dünyada yaşamadığı zamanlar geldiğinde bile Oyungezer'e mektup gelsin istiyorum. İyi ki varsınız.

1. Normal fiyatının yarısına yakın bir paraya Cyberpunk 2077 için ön sipariş verdim ve oyunu Steam kütüphaneme ekledim. Sizce CD Projekt Red için bu istisna değer mi? (The one who pre orders is the one who does not know patience and suspicion.)

2. The Elder Scrolls Online oynuyorum ama bir problem var ki vuruş hissiyatı ıslak bir erişteyle bir duvara vurmak gibi hissettiriyor. Bu DVO türünde genel olarak böyle mi?

3. Yazın para kazanmam mümkün. Bu bütçeyi PS5 için mi saklamalıyım yoksa ehliyet için mi?

4. Normalde kalem tutmak ve vuruşlar harici çoğu şey için sol elimi kullanırım (hem ana elim sağ el hem de sol kolum kırılıp iyileştiği için kontrolüm iyice az olduğu halde). Çatal bıçağı aynı anda tutacağım zaman bile solak şekilde tutarım ama üzerinde çalıştığım org kafamı pek karıştırdı çünkü tek elde sağ el kullanmak gerekiyor, bir şekilde hallediyorum ama iki eli de kullanmak gerekince elim ayağım birbirine karışıyor, buna nasıl bir çözüm bulabilirim?

5. Sizce Google Stadia olacak iş mi yoksa o da mı tutmayıp rafa kalkacak?

Gene biraz duygusal bir başlangıç yaptım galiba, önceki ay sorularımı bitirmeden yanlışlıkla yollamışım ona moralim bozuldu herhalde. Cevaplarınızı merakla bekliyorum ve sizi seviyorum. *- Murat*

Şimdi Murat, samimiyetine güvenerek sert girmek istiyorum. Gerçekten "hiçbir şeye" sahip olmadığını mı düşünüyorsun? Seni tanımıyorum, hayat şartlarını bilmiyorum ama buna rağmen "hiçbir şeye" sahip olmadığını da sanmıyorum. Hayalindeki şekilde olmasa da arkadaşların, seninle ilgilenen bir ailen, kesinlikle küçümsememek lazım, oyun oynama imkânların var mesela. Bir insan ne "işte benim de buyum var, bereket versin" şeklinde aşırı şükürcü, ne de hep daha fazlasını isteyen bir varlık olmalıdır, iki uç da tehlikeli ve yanlış, ikisinin dengesi tutturulmalı. Şükürcü uçtan "hiçbir şeyim yok" ucuna geçiş yapma, o yola girme. İki seçenek yok, ortayı bul.

Ömer sert girmese ben sert girecektim ama şimdi ağır olur, ben de omzuna pat pat vurup 'yaa aslında Ömer de çok sert girmek istemedi, bozulmadın inşallah' diyen iyi polis olayım. Ama adam doğru söylüyor. - E

Çok eskiden, Ekim 2015 sayısında bir köşe yazısı yazmıştım. Geçmişe bakıp "iyi söylemişim" diyebildiğim birkaç yazıdan biri. Fırsatın olursa ona bir göz atmanı rica ederim.

Bir şey daha söylemek istiyorum. Burada politik doğruculuğu bir kenara bırakmak istiyorum, dolayısıyla söylediklerimi komple bir kenara atarsan da yanlış bir şey yapmazsın. Demişsin ya "ben sadece başkalarına yardım etmek istemiyorum, yardım edilmek de istiyorum" diye. Evet, insanlar sosyal varlıklar, bazen yardım ederler, bazen yardıma ihtiyaç duyarlar. Diyeceğim odur ki: Duyma. Güçlü ol. Çağımızın güçlü olma tanımında "yardıma hiç ihtiyaç duymayan biri olmak" yoktur belki. Yine de duyma, güçlü ol, kendine yet. Dünyaya verdiği kadarını, hatta verdiğinin onda birini dünyadan beklemeyen bir insan olursan… Ne bileyim, bir bakmışsın mutlu olmuşsun.

Valla ne yalan söyleyeyim, ben de hayatım boyunca hep yardım eden ve ihtiyaç duyulan biri olmuşumdur ve bundan hiçbir zaman gocunmadım ya da rahatsız olmadım. Hatta bunu bir adım daha ileri götüreyim, bir insanın kendine yetebilmesi, başkaları tarafından 'güvenilen' bir dayanak olarak görülebilmesi falan çok güzel şeyler. Bundan neden vazgeçmek istiyorsun ki yahu? Ne o öyle kolaya kaçmalar, insanların arayıp da bulamadığı meziyetler bunlar. Duymamış olayım! (Aha, ikinci mesajda da ben sert girdim, idare ediver) - E

1. Ön sipariş vermek, söz konusu gerçekten güvendiğin bir yapımcının oyunuysa, o kadar da sorun değil aslında da benim derdim asıl bizim gibi ekonomisi kötü bir ülkede tam fiyata oyun almakla. Cyberpunk 2077 ne kadar nispeten insancıl bir fiyata, 250 liraya satışa çıktıysa da, yine de mantıksız. Oyunu inceleyecek kişi ben olmayacağım muhtemelen, dolayısıyla oyun bana bedavaya gelmeyecek ama yine de oynamamam düşünülemez benim onu. Ne yapacağım? Bir süre bekleyeceğim, sabırsızlığın alemi yok. Tahminim oyunun en fazla 3 ay içinde en az %30-40 indirime gireceği yönünde. Birkaç ay için neden o kadar fark ödeyeyim ki?

CDPR bile 'ön sipariş vermeyin, çıkınca alırsınız' diyor, neden söz dinlemiyorsunuz? :p Bugüne kadar herhangi bir oyun için ön sipariş verdiğimi hatırlamıyorum, illa alacaksam çıktığı gün alırım ama en azından gelişme sürecini takip etmiş ve hoşlanmayacağım tarzda bir değişim geçirmediğinden emin olmuş olurum. Keanu Reeves bile Cyberpunk 2077 için ön sipariş verdiremedi ya, bundan sonra da değişmez kararım. - E

2. Oyunlarda op olup eskiden zorlandığım yerleri gezmeyi, herkesi patır kütür indirmeyi seviyorum ama kısa süren bir zevk bu. İnsan oyunda hiç zorlanmadığı zaman hızlı sıkılıyor. Bloodborne'un New Game+'ında öyle olmuştu bana mesela. Yakın zamanda oynadığım Ys8'e de üst zorlukta başlamadığım için çok pişman oldum örneğin.

Ben de tam tersiyim, işin içinden mücadele ruhu çıkınca zevk almıyorum. Dark Souls III'ü NGbilmemkaçta bile ilk oyunumdaki Broadswordla, DS1'i aynı Claymore+10'la oynamayı sevenlerdenim ben. NG arttıkça oyun aynı ölçüde zorlaşmalı, yoksa kodum mu oturttum olayı bana pek zevk vermiyor. - E

3. Ehliyete belki hiç ihtiyacın olmayacak, araç sürme gereği duymadan gayet güzel yaşayan bir sürü insan var etrafımda ama bir yandan da ehliyetin nerede işine yaracağı belli olmaz. Eh, PS5'e de 1 buçuk yıl var. Ehliyet diyorum ben o yüzden.

Ehliyetim de yok, PS5'im de yok (çıkınca da olmayacak, almam çünkü), ühühühüh. Kendimi bir an pek ezik hissettim ama geçti. - E

4. İnsanın sağ ve sol elini ayrı ayrı kullanabilme yeteneğini geliştirebilecek bir numaralı şey zaten org/piyanodur bana sorarsan. Beceremiyorum diye pes etme, daha kolay harmoni pratiklerinden git gerekirse ama zaten doğru yerdesin yani. Devam.

Lisede davul çalmaya başladığımda bana da bir benzeri olmuştu. Ayaklarımın ve ellerimin ritmi ayrı ayrı çok iyidir, ama ayakla farklı, elle farklı ritim çalayım derken çorba oluyordu her şey. İki elini ve iki ayağını resmen birbirinden bağımsızmış gibi kullanabilenlere ayrı saygı duyuyorum o yüzden. - E

5. Stadia ve diğer bulut oyunculuk girişimlerinin yaptığı biraz "ileride buralar değerlenecek, şimdiden birkaç dönüm arsa kapatalım" mantığı. Stadia oyunculuğu değiştirmeyecek, onun için henüz erken ama geleceğin oyunculuğunun büyük oranda bulut olacağını öngörmek zor değil. Şimdiden yerini yapıyor Google ve diğerleri. Kendi markalarını oyuncuların zihninde bulut oyuncuculukla özdeşleştiriyorlar.

Bulut diye bir şey var ama fazla kafa yorarsan sıyırırsın. Hikmetine fazla şey yapmamak lazım. Stadia da öyle bir şey. - E

Sen de seviliyorsun Murat. Bir tek o son yazılarım falan dediğin kısmı anlamadım. Niye ki?

Sana daha nice yazlar ve yazılar diliyorum Murat, ismini sıkça bu sayfalarda görmeye devam etmek dileğiyle. - E

Geçen ay az biraz faydalı olmuş bunu demem, o yüzden de ayyyynen kopyala yapıştır yapıyorum: Yeni insan görmek istiyoruz burada ahali!



Gelecek Ayın Misafiri

Retro oyun insanımız Emre Sümer geçen ay ikinci kez Japonya'ya gitme şansına erişti. Gezdiğini, gördüğünü, yediğini, içtiğini, istediğinizi sorabilirsiniz. Deyin de bir dahakine beni de bavula mavula bir yere tıkıştırsın.

TÜR: Aksiyon | YAPIM: Kojima Productions | DAĞITIM: Sony | PLATFORM: PS4 | ÇIKIŞ TARİHİ: 8 Kasım 2019

EREN ERYÜREKLİ

25 KAREDE DEATH STRANDING FRAGMANI

SIR PERDESİ ARALANIYOR

Kojima yayınladığı her fragmanla aklımızı almaya devam ederken bunca şey görmemize rağmen halen Death Stranding'in nasıl bir oyun olacağını anlayamadık gitti. Bu E3 öncesi yayınlanan upuzun fragman hem susuzluğumuzu giderdi hem de çıkış tarihini öğrenmiş olduk (ki ben zaten Kasım başı çıkacağını tahmin etmiştim bkz. OGZ Şubat 2019 sayısı). Fakat yine o kadar acayip şeyler gördük ki öyküde nereye denk geliyorlar, bu adamlar kim gibi pek çok soruyla baş başa kaldık. Ben de fragmanı didik didik edip internetten de edindiğim bilgileri harmanlayarak önemli kareleri yorumlamaya çalıştım, umarım aklınızdaki sorulara biraz cevap olacaktır.



00:10 – 00:43

Fragman Mads Mikkelsen'in karakteri Cliff'le başlıyor, daha önce hep asker kılığında gördüğümüz oyuncu burada normal duruyor epey ve muhtemelen bir Bağ Bebeği'yle konuşup ona ninni söylüyor. Onu hiç bırakmayacağını belirtirken yüzünden karanlık bir ifade geçiyor. Karakterin geçmişte çok farklı birisi olduğunu düşünmeden edemiyorum.



00:50

Sam'in motoru Endurance'ı görüyoruz ilk defa. Sony bu motor işini sevdi belli ki. Days Gone'dan sonra Death Stranding de bize geliştirilebilir bir motor verecek. Muhtemelen bolca kozmetik seçeneği de olacaktır.



01:30

Sam hazırlanıp Bridges üssünden çıkıyor. Burası bana MGS V'teki Mother Base'i hatırlattı oldukça. Muhtemelen çeşitli alet edevat, motor ve silah geliştirmelerini yapıp Sam'in görüntüsünü de değiştirebileceğimiz bir yer olacak Bridges üssü.



01:46

Karlık kışlık alanlar açık dünya oyunların olmazsa olmazı. Death Stranding de bizi bundan mahrum bırakmayacak sağ olsun. Sam'in karlara bata çıka yürürken kargoları düşürmeyeceğini umuyorum.



01:58

Oyunda kullanabileceğimiz iki alet, merdiven ve tırmanış kazığı gösterildi. Merdiven Allah ne verdiyse koyduğunuz yere göre uzarken, kazığı da (muhtemelen) nereye çakarsanız oradan aşağıya iple inmeniz mümkün. Göstergelerde uzunluk filan da olduğunu düşünürsek bu cihazların zamanla geliştirilebildiklerini söyleyebiliriz. Siz yine de çok yükseklerden sallandırmayın kendinizi pek.



02:20 – 02:41

Troy Baker'ın karakteri Higgs monoloğunda ayrılıkçı bir grup olan Homo Demons'tan bahsediyor ve tutsağı Fragile'a pek de hoş olmayan şeyler yapıyor. Ayrıca ben karakterin adından ve kaşındaki fizik sembollerinden sebep Higgs Bozonu'yla benzer özellikte olacağını tahmin ediyorum. Yani ortama girdiğinde işleri karıştırıp dengeleri bozan bir karakter olacak gibi Higgs.



02:50 – 03:30

Sam'in Snake usulü çimlerde saklandığını, sonra gazlayıp kaçarken fark edildiğini görüyoruz. Hatta fark edilme sesi de MGS'leri andırmıyor değil. Sonrasında sarı üniformalı tiplerden kaçma kovalamaca ve dayak sahneleri geliyor. Burada Sam'in indirdiği adamdan düşen paketi havada yakalayıp diğer adama sağlam bir tane çaktığını gördük. Dövüşlerde düşmanlardan (ve bizden) darbe aldıkça eşyalar düşecek ve hemen alınıp kullanılabilir olacaklar gibi görünüyor.



03:53

Sam'in üzerindeki Bağ Bebeği'nin ışığını yaktığını görürüz, dış seste de bir VK muhabbeti geçer (siyah varlıkların adı bu olabilir). VK açılımını bilmesek de şu an Bağ Bebekleri'nin onları hissederek bizi uyardığını hatta koruduğunu kesin olarak söyleyebilirim.



04:24

Sensörü düşman algılayan Sam karanlık varlıklardan kaçar ama yakalanır. Bu esnada yerde beliren ayak izleri muhtemelen bizim yol bulma yöntemlerimizden birisi olacak, tıpkı yaşam seviyemizi gösteren bileklikler gibi. Oyunda bir arayüz olmadığını da düşünürsek her şeyi karakterin görsel verilerinden anlayacağız gibi. Harita olsa bari.



04:43

Sam kara varlıklar tarafından gerçek anlamda yerin dibine çekilirken öte dünyanın adının Hades olduğunu öğreniyoruz ve bir anda 1. Dünya Savaşı tarzı teçhizatların olduğu bir çatışmanın içinde buluyoruz kendimizi. 1. kişi perspektifinden olayı görmekse "Acaba oyunda böyle bir mod mu var?" diye düşündürtmedi değil.



05:00

Cliff petrolden (ya da kara maddeden) çıkıyor askerleriyle ama bu sefer çıplak. Karnında ilk fragmanda Sam'in karnında gördüğümüze benzer bir yara izi var. Muhtemelen bu iki karakterin bağlantısı tahmin ettiğimizden derinlere uzanıyor, hatta Cliff'in konuştuğu Bağ Bebeği, Sam olabilir.



05:10

Sam'in sıradan bir makinalıyla çatıştığını görüyoruz. Oyunda silahlı çatışmanın bir seçenek olarak bulunacağını ifade etmişti Kojima ama sırf böyle ilerlemek zorunda da değiliz. Esas mevzu Social Strand System denilen sosyal medya bağlantılı bir mekanik olacak.



05:18

Cliff dikenli teller arasında çarmıha gerilmiş gibi duruyor ve yanında da oyuncak bebekler var. Bu bir rüya sahnesi mi yoksa gerçekte olan bir durum mu söylemek güç. Ama benim tahminim Cliff'in güçlerinin bu bebeklerle bir alakası olduğu. Hatta Voodo bebeği gibi de kullanılıyor olabilir bu arkadaşlar.



05:25

Guillermo Del Toro'nun karakteri Deadman, Die-Hard Man ve Sam muhabbetteler bir cesedin başında ki sonradan o cesedin yakıldığını da görüyoruz. Bir de Kojima'nın karakter isimleri hep bir acayip.



05:26

İlk kez gördüğümüz Mama karakteri dikkatli bakıldığında astral bir varlığa doğum yaptırıyor gibi görünüyor. Daha sonra bir bebek siluetini de elinde görüyoruz zaten. Oldukça ilginç olacak bu karakter ama keşke Stefanie Joosten oynasaydı.



05:36

Gizemli kolyeyi ve üstündeki bilimsel sembolleri net olarak görüyoruz. İşin erbapları derler ki bu semboller Kuantum Fiziği, Kara Delikler ve Görecelilik Kuramı'yla ilgili fizik formülleriymiş. Oyunun konusunun da bu temaları işleyeceği açıklanmıştı zaten.



05:37

Sam'i ev halinde bebekle ilgilenirken görüyoruz, tahminimce bu bir upgrade ekranı. Yani bebeğin çeşitli özellikleri olacak ve bu ekran vasıtasıyla üzerinde eklemeler, geliştirmeler vs. yapılabilecek. Belki pokémon gibi sevebiliriz bile.



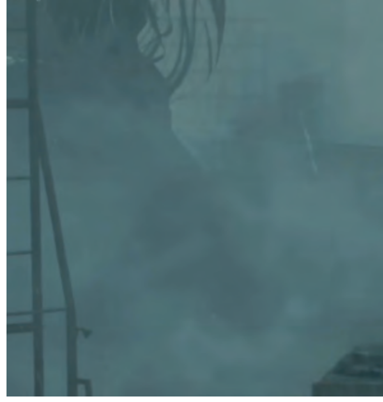
05:42

Her halinden doktor olduğu anlaşılan Heartman yerlerde sürükleniyor görünmez varlıklar tarafından. Ayrıca sahile toplanmış insanlar ya yaşayanların hayaletleri olacaklar ya da Hades'te sıkışıp kalmış ruhlar.



05:45–06:06

Karakterlerimiz sıradan gösterilir, hepsinin gözü yaşlıdır. Bu gözyaşı muhabbetinin zamanı hızlandıran yağmurlara alerjik bir reaksiyon olduğu açıklanmıştı önceden. Ayrıca Amelie karakterinin kanlı gözyaşı dökmesi ve Higgs'in siyah gözyaşları bu olayın da çeşitleri olduğunu düşündürtmüyor değil.



06:08

H. P. Lovecraft romanlarından fırlamış gibi duran dev yaratık şehrin içinde kısacık görünüyor. Kendisi muhtemel boss savaşlarından birisi olacak.



06:13

Sam ve Fragile'ı hüzünlü bir anda birlikte görüyoruz ama olayın romantizme dönüşeceğini sanmıyorum ben.



06:15 – 06:32

Dış seste birlik beraberlik mesajları duyarız. Sam muhtemelen Araf'ta (gerçek dünya, su altı gibi olan Araf ve karanlık dünya Hades olarak üçe bölünüyor oyun alanı sanıyorum) ve umutsuzken başına silahı dayıyor. "Dur Osman, dur çekme Osmaaaann..." diyen Barış Manço şarkısı aklıma geldi bu anda.



06:47 – 07:40

Cliff sudan çıkar, sigarasını yakıp geri suya atar, ortam yanar dönerli olur bir anda. Bu sahne nedense bir Vietnam Savaşı havası taşıyor. Acaba oyunda başka zamanların savaşlarına da yer verilmiş olabilir mi?



07:52

Sam karanlık sıvıya batarken Amelie ona sırtını dönüp gider, bu kısımdaki diyaloglar Bridges'in insanlığı birleştirmeye yönelik umudunu belirtirken Sam de "işler yine aynı kötü sona bağlayacak" der. Biraz pesimist buldum kendisini.



08:10

Cliff'in değişim öncesi hali Bağ Bebeği'ne konuşur ve ona (bize) nereye istersek gidebileceğimizi söyler ki bu oyunun açık dünyasına bir referans. Hatta Ay'a bile gidebileceğimizi belirtir. Bu da bana Kojima Productions logo animasyonundaki Ay sahnelerini anımsattı direk. Oyunun sonlarına doğru Ay'a çıkarsak şaşırmayın.



BONUS

Japonya için özel yayınlanmış kısa videoda, diğer fragmanda yer almayan örümceğimsi, solucanımsı bir kara madde varlığıyla dövüşüyor Sam. Bu arkadaşın ve diğer boss'ların genel olarak hayvanlardan esinleneceğini öngörebiliriz ki Kojima'nın hep yaptığı bir şey bu zaten eski oyunlarında da. Ayrıca Amelie'ye takılan altın maske onu tutsak etmiş olabilir.

PORTAL



YASİN İLGÜN

PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS LITE (BETA)

Her eve, her sisteme bir PUBG

Battle royale alemlerine yeni bir soluk katan ve bu oyun türüne zirveyi yaşatan *PUBG*'miz yepyeni bir versiyonuyla karşımızda efendim: *PUBG Lite*. Adından da anlaşılabileceği üzere ana oyunun hafifletilmiş bir hali var karşımızda. Hem görsel hem de mekanik olarak zayıflatılmış, kaplamaları tekdüze, işlem yükü minimalize edilmiş bir *PUBG* sürümü oluyor kendisi.

Bluehole ve PUBG Corp.'u bu bakış açısı için tebrik etmek gerekli. Mobil *PUBG* ve gerçek *PUBG* arasındaki dengeyi ideal noktada buluşturmuşlar ve karşımıza her evde, her bilgisayarda oynanabilecek bir *PUBG* çıkmış. Tabii çok eski, tost makinesi seviyesindeki PC›leri yine harici tutuyorum. *PUBG Lite*, aslında oyunun en popüler sürümü haline gelirse de şaşırmam diyebilirim. Performans olarak şartları büyük oranda eşitleyen bir yapısı olduğu için daha adaletli kapışmalara sahne oluyor aslında. Bununla birlikte ilk maçlarınızda bolca adam vurunca gaza gelmeyin, zira o maçlar botlardan geçilmiyor. Hatta yeri geliyor attığınız 20. maçta bile bot çıkabiliyor. Gerçi üç haneli maç sayısına erişince artık tamamen sizin gibi hardcore oyuncularla eşleşeceğiniz için bot mot kalmıyordur diye tahmin ediyorum. *PUBG Lite* çıkış haftasında oldukça popülerdi ve ana *PUBG* kitlesinden de, mobil *PUBG*'cilerden de önemli bir kitleyi safına kattı. Hatta başarı oranına göre belki de diğer battle royale yapımları da bu formülü takip eder kim bilir? Neticede *PUBG* bu konuda her alanda öncülüğünü koruyor diyebiliriz sanırım. Gerçi yalan olmasın *Apex Legends* da türe bambaşka şeyler getirdi ama daha yarım senede pek çoğumuz için kendini tozlu raflarda buldu.

PUBG Lite minimum sistem gereksinimleri

- *Core i3 2.4 GHz İşlemci veya dengi*
- *4 GB RAM*
- *Intel HD Graphics 4000 veya dengi*
- *Kapladığı alan: 2.6 GB*

Yukarıdaki sistem gereksinimlerine baktığınızda oyunu bir hayli eski laptoplarınızla bile rahatlıkla oynayabileceğinizi göreceksiniz dostlar. Tabii emektar aletlere koşacaksanız aman diyeyim bir içini açıp tozunu falan temizleyin, macunuzu yenileyin de öyle oynayın yine de.

Baştan

PUBG Lite'ın standalone yani harici bir yapım olduğunu da belirteyim. Benim sıfırdan bir hesap açmam gerekti ve eski hesabımla eşleştiremedim. Oyuna sık sık güncelleme gelse de boyutları küçük olduğu için sıkıntı yok. Öz hakiki *PUBG*'nin insanı kanser eden 5-10 GB'lik seri yamalarını unutmadık yani.

Henüz beta aşamasında olduğu için oyuncu sayısında dönem dönem minik sıkıntılar yaşanabiliyor ve sanırım tam da bu noktada oyuncu eksikliği botlarla kapanıyor. Bu da sağda solda okuduğunuz ve tutarsız gözüken *PUBG Lite* yorumlarına bir aydınlık getirebilir sanırım, zira oynadığınız saat aralıkları oyun tecrübenizi farklılaştırıyor.

Launcher'ında şifremi hatırla seçeneği olmaması üzücü olsa da hâlâ betada olduğu için bu tip detaylar eklenir diye düşünüyorum. Bazı mekanikler doğrudan mobilden alınırken bazıları da ana sürümden alınmış ve ortaya tatlı, ama çok da zorlayıcı, rekabetçi olmayan bir *PUBG* çıkmış efendim. Oyuncu kitlesini üçe bölmesi dışında bir sıkıntısı yok sanırım. Tabii battle royale türü sizi açmıyorsa direkt pas geçiniz.

Bu kolay erişilebilir, grafiksel açıdan hafif seçenekleri başka oyunlarda da görmek isteriz





OYUN PUANLAMASI KONUSUNDA BİRKAÇ DAĞINIK DÜŞÜNCE

Öncelikle çok takılılan "ortalama" kavramına bir değinmek isterim. Bir oyundan "ortalama" olarak bahsetikten sonra ona 7 puan verilmesi ilk başta saçma görünür. Matematiksel olarak baktığınızda 0'la 10'un arasında 5 var sonuçta, dolayısıyla insana "ortalama bir oyunun puanı 5 olmalıdır" gibi gelir ancak mantıksal olarak yanlış bu. Hayır, ortalama bir oyunun puanı 6-7 civarlarındadır.

Açıklamaya çalışayım: Öncelikle ortalama diyorsak bir skalamız olması gerekir: O yıl çıkmış oyunlarının ortalaması mı? Veya tüm gerçek zamanlı stratejilerin ortalaması mı? Yapılmış tüm oyunların ortalaması mı? Tüm 2018 oyunları diyelim mesela. 2018'de çıkan en orta kalite oyununun puanının 5 olması için o yıl çıkmış oyunların yarısının puanı 5'in üstünde, yarısınınki de 5'in altında olmalıdır. Birçok oyuna "sen iyi oyunsun eyvallah ama ortalamanın altında kaldın, puanın 3-4" dememiz gerekir. Çünkü şöyle bir şey var:

Evet atıyorum bir markanın adından nemalanmak adına ortaya atılıveren, veya bir an önce bitsin gitsin diye yapılan oyunlar var ama arkadaşlar şu da bir gerçek ki bunlar azınlıkta. "Çoğu" oyun yapımcısının hedefi, yaptıkları oyunun "iyi" olması ve bu hedefe de çoğu zaman ulaşılıyor. Steam'e her gün onlarca oyun çıkıyor ve bunlar küçük çaplı olsa bile eli yüzü düzgün oyunlar çoğunlukla. Rastgele bir tanesini alıp deneyin, "bu oyunun notu 1'dir 2'dir" diyebileceğiniz bir şeyle çok büyük ihtimalle karşılaşmazsınız. Ne bileyim, en çok eleştirdiğimiz Fallout 76 veya Anthem bile 4'ü 5'i hak ediyorlardı. 7'yi, 8'i, 9'u hak eden oyunların yanında 1'i, 2'yi, 3'ü hak eden oyunlar gerçekten çok az. Oynayıp 7'yi hak ettiğini düşündüğünüz bir oyuna "ama hayır, bu yıl 5 ortalamayı tutturmamız gerek, o yüzden senin notun 4 olsun" demek haksızlık ve de dediğim gibi, mantıksız.

Ha tabii bunları söylüyorum diye oyun puanlama olayını çözmüş olduğumu falan düşünmeyin, işin içinden çıkamadığım, artık paradoks olarak gördüğüm noktalar da var. Karşıma çıkınca elim ayağıma dolaşıyor.

Şöyle farazi bir örnek vereyim: Evrensel olarak kalitesi kabul edilmiş bir oyun alalım elimize: The Witcher 3 olsun. Puanının 9+ olduğu konusunda çoğunuzla hemfikirizdir sanıyorum. Şimdi bu The Witcher 3'ün her şeyi yine bildiğiniz gibi olsun, ama çıkarken yanında multiplayer desteğiyle çıktı diyelim. Bu multiplayer tarafı da gayet sallamasyon, dandik, çalışmıyor falan. Multiplayer'a not verseniz 1-2 verirsiniz, o derece. Peki incelerken bu The Witcher 3'e kaç vermek gerek? Multiplayer oyunun notunu aşağı çekmeli midir? Ama 9+'yı hak ettiğini düşündüğümüz kısımda bir eksilme yok ki, o yerli yerinde duruyor? Oyun 9+'tan daha fazlasını vermeye çalışmış ve başaramamış, o 9+ azalmalı mıdır bu durumda? Tek kişilik tarafa ve multiplayer'a ayrı not vermek de çözüm değil, o şekilde parçalara ayırmanın sonu yok, oyun dandik ama müzikleri müthişse geri kalanına ve müziklere ayrı mı not vereceğiz? Veya multi bir oyunun 5 modunun 4'ü dandik 1'i mükemmelse ne yapacağız? Bu sorulara yanıt vermemi bekliyorsanız yanılıyorsunuz, yanıtı bende değil bunların.

Küçük çaplı oyunlarda da buna benzer bir paradoks söz konusu. Yüzlerce saat süren, danalar gibi dünyası, yazılmış kitaplar dolusu diyaloğu, çeşit çeşit mekaniği olan kallavi bir oyuna çeşitli sebeplerle 7-8 (veya bazen daha az) verebiliyoruz ama sadece 2 saat süren ve onu çok iyi yapsa da tek bir şey yapan bir oyuna 9 verebiliyoruz. Bu onun 200 katı büyüklüğündeki bir oyuna haksızlık değil mi? Ama öte yandan da ufak bir stüdyo, elinden gelenin en iyisini yapıp eşsiz bir tecrübe sunmuş, "sen küçüksün" deyip onun puanını düşürmek de haksızlık olmaz mı? Yine bende cevabı olmayan sorular.

Bir paradoks daha size: Kusursuz, hiç eskimemiş, bugün aynen çıksa yine 9+ alacak bir oyun düşünün. Onun grafiklerini elden geçirip Remastered diye sunduklarında kaç vermeli? Oyun hak ediyor madem, bence 9+ vermeli. Peki Remastered değil de komple özene bezene baştan yapsalar, Remake diye piyasaya sürseler? E o zaman da 9+. Remake, Remastered'dan kat kat gelişmiş belki ama ikisinin de puanı aynı.

Bir oyunu incelemek, onu puanlamak, diğer her konuda olduğu gibi ne tam olarak objektif ne de tam olarak öznel bir şey. Evrensel bazı doğrular var ama bir formül yok; kişiye, oyuna, hatta bazen maalesef oyun için yapılmış pazarlama çabalarına göre puan değişiyor. İnceleyen insanın yapabileceği tek şeyse bütün o kaotik düşünce süreçlerinin, paradoksların ortasında adalet duygusuyla hareket ettiğinden emin olmak. Bu bir tür iş etiği.

Ömer Akdağ





Sekiro

AYIN EZENİ:
ÖMER AKDAĞ

Ve acı ve ıstırap içinde geçen birkaç haftanın ardından Sekiro'yu bitirdim, yaşadığım haklı gururu şu sözlerle paylaşmak isterim: GEBER ŞERRREFSİZİN EVLADI, YES YESSSSS WUHUU!!!

Öf içim dışıma çıktı. Souls'lar ve Bloodborne da çok zordu tabii de oralarda bazı ucuz yöntemlere başvurabiliyordunuz. Burada yardım yok, seviye atlama da çok sınırlı ve az etkili. Nicedir kolay oyun oynayıp duruyordum, bitirince kendime güvenim yerine geldi resmen.

Yalnız az da tilt etmedi oyun beni. Zorluğu değil şikâyetim, zorluğu çoğunlukla adildi de Miyazaki baba yorulmuş belli ki, çok yerde çok tembellik etmişler. Bir kere, en önemlisi, ilk defa bu kadar hızlı bir oyun yapıyorlar ama bir şeyi unutmuşlar. Siz, ne bileyim bir Rolls Royce'a Lamborghini motoru takarsanız o Rolls Royce birden uçmaya başlamaz, aerodinamiği falan ona göre ayarlamanız lazım. Aha işte Sekiro ayarlamamış. Boss geldi, bir çaktı, blok aldınız ama yine de geriye uçup duvara yapıştınız diyelim. Başımız sağ olsun! Öldünüz! Köşeye sıkışmanın dezavantajları da değil sizi asıl öldüren, kamera! Duvara yapıştığınızda ve boss da koşa koşa tepenize çöktüğünde o an aklınızdan geçebilecek şeyler arasında "Bu duvarda Afyon mermeri mi kullanmışlar?", "Şu yıldızın ışığı kim bilir kaç milyon yıldır hareket ediyordu da gözüme ulaştı?" gibi sorular var. Hiçbir şey göremiyorsunuz! Yahu bu kadar hızlı ve bu kadar duvarlı bir oyun yapıyorsanız, duvara yaklaştığınız an kamera az çok sabit kalmalı, duvarlar da yarı saydam hale gelmelidir! 2+2=4! Bu! Bu kadar! Basit!

Tembellikten başka bir şeye yoramadığım daha bir sürü şey var. Mekânlar mesela. Yahu Ashina Castle'ı kaç kere baştan oynamam lazım? Normal Ashina Castle, karlı Ashina Castle, saldırı altındaki Ashina Castle... Yeni mekâna gideydik? Aşinayım oraya artık (ehe). Veya mini-boss'lar... İlk Headless dövüşüm kâbus gibiydi, çok zordu, çok uğraştım, sonunda kestim. E iyi de herhalde 4-5 tane daha Headless kesmişimdir ondan sonra. Hayır değişen pek bir şey de yok ki, öğrendiğim için sonrakileri patır patır aldım. Oyun daha kısa sürseydi de olurdu ya, gerek yoktu böyle yapay uzatma numaralarına.

Headless demişken, şu From'un muğlak takılma huyunu çok seviyorum ama cidden çok saçmalıyorlar bazen. Allah aşkına şu oyunu internetten hiçbir şeyine bakmadan bitirebilen var mı aranızda? Varsa büyük saygılarımı sunuyorum ama cidden aklım almıyor. Elimdeki onlarca eşyanın içinde Divine Confetti diye bir şey var, üzerinde hiçbir açıklayıcı şey yazmıyor. Meğersem Headless'ları veya diğer ruhani boss'ları kesmek için onu kullanmam gerekiyormuş. Nereden bileyim? Mantık yürütecek bir şey yok ki ortada? "Kesemiyorum, bari elimdeki her eşyayı tek tek deneyeyim de belki biri tesadüfen işe yarar" diye mi düşünmeliyim? Nedir yani oyuncudan istediğiniz? Veya atıyorum hikâyede bir yere gidip biriyle konuşmam gerek ama o konuşacağım adam yerinde yok. Neden? Çünkü oyunda 15 saat önce kestiğim boss'un mekânının arkasında bir yol açılmış, orada yeni bir NPC çıkmış, önce onunla konuşmam lazımmış, kimse de bana bunu söyleme zahmetinde bulunmamış! 2 saat "O esas NPC'nin yerini yanlış mı anladım ki?" diye dolandım durdum! Ne ki bu şimdi?

Bir de son boss demek istiyorum... Normalde oyunlarda son boss, öncekilerden biraz daha zor olur, oyunun en zor boss'ları da ekstralar olur ya, hah burada öyle değil. Son boss fecahat. Ama biliyorum, öyle saçmalayan boss'lardan değil, son derece adil bir zorluğu var. Hani düşünsel, bilişsel, rasyonel olarak biliyorum bunu, bunda ezilecek bir şey olmadığını biliyorum ve saygı duyuyorum. Ama mantığı bir kenara bırakıp, duygusal davranmam gerekirse... BEŞŞŞ GÜN UĞRAŞTIM BURNUNU SIKTIMININ HERİFİNE BEŞŞŞ! ALLAH KAHRETSİN SENİ GEBER İTOĞLU!!

> "Souls'lara benziyor ama kendi karakteri var" diye övdük ama bazı açılardan Souls'lara daha az benzese daha iyi olacaktı.

BU AY NE OLDU?

Her şeyin çok güzel olduğu bir Temmuz sayısından hepinize sevgiler yolluyorum. Geçtiğimiz ay oldukça yoğun bir tempo geçirdik, sabahlara kadar E3 konferansları seyrettik, bazılarında büyük hayal kırıklığı yaşayıp "Lan bu saate kadar oturulur muydu?" diyerek kendimize kızdık, bazılarını canlı kanlı gördüğümüz için sevindik. Fuar dışında da çok fazla konuşacak şey olmadı açıkçası.

ESER GÜVEN



1 Cyberpunk 2077'yi zaten deli gibi bekliyorduk ve oyun ön siparişe açıldığı anda da tüm oyuncular olarak bunu gösterdik. Oyun aynı gün hem Steam, hem de GoG'da en çok satanlar listesinin zirvesine kuruluverdi. Hele bir de Türkçe altyazılı gelecek, tadından yenmez.

2 Death Stranding PC'ye de gelmesin mi yaa? Bence gelsin, hatta aramızda PS4 sahibi olmayan herkesin bu soruya 'n'olur gelsin, ölümü gör gelsin' diye haykırdığını duyar gibiyim. Hani söz vermiş olmayayım ama öyle bir ihtimal var gerçekten de. Ay başında, hiç beklemediğimiz anda yabancı bir derginin baş editörlerinden biri (ki kendisi oyunun çıkış tarihini de önceden açıklamıştı), Death Stranding'in ileride PC'ye de çıkacağını söyledi. Umut fakirin ekmeğidir demişler.





3 CoD: Modern Warfare, duyurusunun ardından kendini tartışmaların ortasında buldu. Çocuk asker canlandıracağımız bir bölümün olması bir yana, Infinity Ward'un ilham kaynağı olarak Suriye'deki Beyaz Berelileri ve YPG'nin İŞİD'e karşı verdiği mücadeleyi göstermesi özellikle de ülkemizdeki oyuncuları rahatsız etti, hatta bir imza kampanyası başlatıldı.



4 Ubisoft, The Division ismini hafızalara sağlam biçimde yerleştirmek, bilmeyenlere de duyurmak istiyor. Başrollerinde Jake Gyllenhaal ve Jessica Chastain'in olacağı The Division filmi de bu çabanın bir ürünü. Film Netflix'te karşımıza çıkacak, başarılı olursa Netflix ekranlarında daha fazla oyun uyarlaması görmemizin de yolu açılır.

5 Obsidian'ın casusluk RYO'su Alpha Protocol oyun dünyasına sessiz sedasız veda etti. Kullanılan bazı müziklerin lisans süresi dolunca Sega 'bununla mı uğraşacağız, çekin fişini' demiş olsa gerek ki oyun dijital satışlardan kaldırıldı. Tam da Steam yaz indirimleri öncesinde olacak iş miydi yani?

➔ Dahası İçin: www.oyungezer.com.tr



6 Blizzard'ın biraz çalkantılı bir dönemden geçtiğini söylemek mümkün, oyunlarının geleceğiyle ilgili soru işaretleri var, Activision etkisi yoğun olarak hissediliyor. İki yıldır geliştirilmekte olan yeni bir StarCraft oyununun iptal edildiği haberini alınca çok da şaşırmadık o yüzden. "Battlefield gibi, ama Starcraft evreninde geçen" bu oyun nasıl bir şey olurdu acaba? Artık hiç bilemeyeceğiz.

7 Niantic Labs, Pokémon Go'nun ardından Harry Potter: Wizards Unite'la da turnayı gözünden vurdu. Ay sonuna doğru erişime açılan oyun daha ilk gününde 300.000$'dan fazla gelir elde etmeyi başardı ki oynaması tamamen ücretsiz bir oyundan söz ediyoruz burada. Meğer cebinde parası olan ne çok sihirbaz adayı varmış :) Oyun Türkiye mobil mağazalarında yok ama başka ülkenin mağazasından girip indirebiliyorsunuz, bu da size ekstradan bilgi olsun.





8 Bloodlines 2 duyurusunun keyfi hâlâ daha üzerimizdeyken bir Vampire: The Masquerade oyunu haberi daha aldık bu ay ve vampir dişlerimiz bir kez daha kamaştı. Coteries of New York ismindeki bu yeni oyun Camarilla ile Anarch arasındaki çatışmaya yoğunlaşacak ve oynanış olarak da Telltale oyunlarına benzer bir türde olacak. Gelsin, gelsin; daha fazla kan, daha fazla vampir!

10 Komik şeyler de oluyor, ünlü heavy metal grubu Iron Maiden ile 3D Realms'in FPS oyunu Ion Maiden'ın karşı karşıya gelmesi gibi. Herhalde grubun avukatlarından biri kafasına göre, "baş kahramanı Shelly Harrison bile grubun kurucularından Steve Harris'i taklit ediyor, logosu da benziyor" diye 3D Realms'e dava açmış.



11 Electronic Arts loot box konusunda tarihin belki de en komik savunmasını yaptı ve "loot box mı, o da nesi, onlar sürpriz mekaniği bi kere" dedi. Meğer EA oyunlarındaki loot, pardon, sürpriz mekanik aynı Kinder yumurta gibi bir şeymiş. Tamamen zararsızmış, oyuncuları heyecanlandırmaya ve eğlendirmeye yönelik sürprizlermiş. Ay ne kadar da sevimli, değil mi?



9 Xbox Game Pass'in PC versiyonu resmi olarak duyuruldu ve başta biz de acayip heyecanlandık. Çok cüzi bir ücrete çok kaliteli PC oyunları olacak sistemde ve sürekli olarak birinci parti oyunlarla ve özenle seçilmiş isimlerle desteklenecek. Ama sonra bilgi sayfasında Güney Kore ve Türkiye'de mevcut değildir yazısını gördük. Koskoca dünyada bu servisten dışlanan iki ülkeden biri olmak gurur verici. Konuya dair bir açıklama da yok, ne güzel.

Konuşanlar



@chetfaliszek
(Chet Faliszek)
Onları satın almayı düşünen tüm firmalara sesleniyorum - yeniyken satın almayın, bekleyin iflas etsinler, ikinci elini yarı fiyatına alırsınız...

Half–Life 2: Episode Bir ve İki, Portal, Left 4 Dead gibi oyunların yazarı Faliszek, GameStop mağazalarının zor durumda olduğuna dair bir habere bu şekilde tepki vermiş. Herhalde bayağı bir bilenmiş bunlara.



@s3rioussam
(Sam Sharma)
Buna kıçımla gülüyorum. Asıl böyle bekçilik yapanlar, dar kalıplara sıkışanlar gerçek oyuncu değildir.

Ubisoft yapımcılarından Sam Sharma, Dr Disrespect'in "mobil oyuncular gerçek oyuncu değildir" tweet'ine sinirlenmiş. Kendini kimin oyuncu olup kimin olamayacağına karar verecek biri sananlara arada böyle laf oturtmalı :)



@HIDEO_KOJIMA_EN
(Hideo Kojima)
Temayı, dünya atmosferini, hikâyeyi, karakteri ve oyun tasarımını yaratıyor, konsepti, takvimi hazırlıyor, bilgi topluyor, mekânları geziyor, sürekli denemeler yapıyor, senaryoyu yazıyor, özelliklere karar veriyor, oyuncuları belirliyor, ses tasarımını kararlaştırıyor, fikirlerimi günlük olarak anlatıyor ve ayarlıyor, sorunları çözüyor, fragmanları düzenliyor, hatta reklam çizimlerini yapıyorum. Benim görevim bu.

Oyunlarında neden "A Hideo Kojima Game" yazar, artık biliyorsunuz.



KİMDİR?

Adrian Shephard

HALF-LIFE'IN İKİNCİ BAŞKARAKTERİ

YASİN İLGÜN

Half-Life evreni denince akla ilk gelen isim Gordon Freeman olsa da arka planda kalmış olan, unutulmuş bir isim daha var: Adrian Shephard.

Oyunun ilk ek paketi olan ve Gearbox tarafından geliştirilen Opposing Force'un kahramanı Onbaşı Shephard pek konuşkan bir abimiz değildi aslında. Hatta onun kaderi de Gordon'ınkiyle bir hayli benzer desem yalan olmaz. Neticede G-Man onu da zorla alıkoydu ve zarar göremeyeceği bir boyuta hapsetti... Böyle de hikâyesine çat diye ortadan dalmış olduk, ayıp oldu.

Adrian Shephard, Half-Life'ta karşımıza çıkan HECU askerlerine bağlı bir onbaşıydı. Askerlerin görevi Black Mesa'da yaşanan faciayı örtbas etmek, tesislerde şahit bırakmamak ve de Gordon Freeman'ı ele geçirmekti. Shephard'ın takım helikopteri görev bilgilendirmesi sırasında uzaylılar tarafından düşürüldüğü için kahramanımız görevinin ne olduğunu tam öğrenememişti. Üstelik Black Mesa personelinin çabaları sayesinde hayata tutununca diğer askerlerin aksine onları düşman değil dost bellemeyi tercih etmişti Shepard. Ha bir de görevini öğrendiğinde iş işten geçmişti bile, HECU askerleri tesisten geri çekiliyordu. Hepsi kendi canının derdindeydi o an.

G-Man'in pislikleri yüzünden kaçış helikopterine binemeyen kahramanımız mecburen Black Mesa'nın derinliklerine ilerlemek zorunda kalıyordu. Shephard, Half-Life evrenindeki en ara yol bulucu kahramandı diyebilirim. Black Mesa personeliyle de askerlerle de dost olabilen ikinci bir isim daha yok neticede. Tıpkı Gordon gibi onun da konuşmalarını duyamıyorduk ama hem Marc Laidlaw hem de Randy Pitchford, karakterin aslında konuştuğunu, sadece biz oyuncuların onu duyamadığını birkaç defa belirtmişti.

Shephard, kısa hikâyesi boyunca bin bir zorluğa karşı göğüs germesi yetmezmiş gibi bir de Black Ops askerlerine karşı savaşmak zorunda kalıyordu. CIA'e bağlı olduğu düşünülen bu karanlık komandolar, HECU askerleri de dâhil olmak üzere tüm Black Mesa'yı yok etmekle görevlendirilmiş, hatta yanlarında nükleer bir başlık getiren bu manyaklar tüm tesisleri havaya uçurmaya çalışmıştı. Shephard bu grubu iki defa durdurmayı başarsa da nihayetinde G-Man denen o zırtapoz bombayı bir kez daha aktif etmişti sağ olsun...

Shephard'ın bilinen son savaşıysa X Irkının (başka bir uzaylı ırk) en büyük güçlerinden biri olan Gene Worm'e karşıydı. Bu devasa yaratık dünyamıza tam anlamıyla giriş yapabilseydi ekosistemimizi bile değiştirebilecek güçteydi. Çetin bir savaşın ardından bu uzaylı solucanı öldürmeyi başaran cesur askerimiz, yaratığın bedeninden fışkıran devasa portaldan kaçamamıştı ne yazık ki. Bu portal da onu doğrudan G-Man'in kucağına götürüyordu.

Shephard'ı eğitim günlerinden beri takip eden G-Man aslında kahramanımızın gözünden de kaçmamıştı. Hatta günlüğünde G-Man'den de bahseden Shephard kendisini pek de tekin bulmuyor ki dibine kadar da haklı aslında, değil mi? Gerçi Shephard'ın günlüğüne hiç girmemek lazım, çünkü onun notlarına baktığımızda Black Mesa'da yaşananların önceden planlandığını ve bunda devletin de bir parmağı olabileceğini görüyoruz. Half-Life evreni zaten karman çorman, bir de derin devleti işin içine eklemeyelim aman aman.

Shephard ve Freeman

İki başkarakterimizi bir kerecik de olsa bir arada görüyoruz. Gordon, Xen'e atlayış yaparken Shephard tam o sırada metal kapıları açıyordu. Bununla birlikte Gordon'ı takip edip aynı portaldan atlarsak "geçici paradoks" yaratmaya çalıştığımız için oyun sona eriyordu. G-Man'in afili değerlendirmeleri işte, ama üzerine de ne teoriler kasıldı be...



Yarım bir hikâye daha



G-Man kaç zaman öncesinden Adrian Shephard kardeşimize göz koymuş. Adamı HECU eğitim döneminde bile gözlemliyormuş meğer. Ne yazık ki Adrian Shephard'ın hikâyesi yarım bırakıldı. Lord Gaben ve Doug Lombardi, karakterin bir gün geri dönebileceğine dair mesajlar bile paylaşmıştı halbuki. Bununla birlikte "sanki Valve oyun yaptı da bir Shephard kaldı" diyesim geliyor be dostlar...

Shephard'ın hikâyesi Gordon'ın ilk oyunun sonunda yaşadıklarına benzer şekilde sona eriyor. Vortigauntlar Gordon'ı G-Man'in iradesinden kurtardıktan sonra ne teoriler dönmüştü halbuki. G-Man yedek silahı Adrian Shephard'ı oyuna sürecek ve Shephard bir kez daha Gordon'ı avlayacak diye çok bekledik, ama olmadı. Episode 3 bile gelmedi be sevgili Oyungezerler...



Oyun Paradigması Bölüm III

Sinema sanatında üçlemelerle ilgili olarak "ilk bölümü mü daha iyidir, yoksa diğer bölümleri mi daha başarılıdır" sorusu hep tartışma konusu olmuştur. Kimisine göre ilk yapımlar her zaman daha fazla bilinmeyen içerdiği için merak ve keşif duygularını dürter; insanların psikolojileri üzerinde etkili olur. Bununla birlikte final bölümleri olayları bir sona bağladığı ve soru işaretlerini ortadan kaldırdığı için daha tatmin edici olabilir. Hikâye akışının anlamlı bir şekilde sonuçlandırılması için üçüncü bölümün çok dikkatli kurgulanması gerekir. Böyle bir giriş yapmamın sebebi, önceki aylarda ilk iki bölümünü sizlere sunduğum Oyun Paradigması yazı dizisinin kapanış bölümüne sıra gelmesi. İlerleyen satırlarda bugüne kadar anlattığım her bilgiyi anlamlı bir bütüne dönüştürmüş olacağız. Bunu da güncel oyunlar üzerinden yapmamız olguları daha anlaşılır hale getirecektir.

Tercih ettiğimiz oyunların tek başına veya çok oyunculu oynanması önemli bir farklılık. Her gün milyonlarca insan entelektüel olarak oldukça zorlayıcı olabilecek oyunlar oynuyor. Bu oyunların bir kısmında da kas hafızası gerektiren bazı el hareketleri kullanılıyor. Bir benzetme olarak, farklı spor türlerinin oynamanın aerobik sağlık üzerindeki etkisini düşünebiliriz. Basketbol, futbol, koşu ve yüzme gibi sağlıkla pozitif ilişkili olması beklenen birçok spor dalı var. Benzer şekilde oyun türlerinin de farklı alanlarda insan gelişimini etkileyen katkıları bulunuyor. Önceki yazılarımda macera türü oyunların özellikle genç yaştaki oyuncuların yabancı dil, problem çözme, baskı altında karar verebilme gibi bazı yeteneklerini geliştirdiğini anlatmıştım. Bu tip oyunlara eskilerden Broken Sword, Sanitarium, The Myst gibi örnekleri verebileceğimiz gibi, güncel anlamda Layers of Fear serisi, Observation veya Sherlock Holmes serisi oyunlarını örnek olarak verebiliriz. Yeri gelmişken, bu türe ilginiz varsa özellikle Observation'u oynamanızı tavsiye ediyorum. Bir uzay istasyonunda gelişen beklenmedik olayları çözmek için istasyonun kendisi, daha doğrusu yapay zekâsı olarak oynuyorsunuz ve bir astronota yardım etmeye çalışıyorsunuz. Denemeye değer bir tecrübe. Neyse, biz konumuza geri dönelim...

Daha az stres, daha yüksek dikkat ve empati yeteneğindeki değişim

League of Legends'tan başlayalım. Bu oyunu özellikle seçmemin sebebi ilk çıkış tarihine göre popülaritesini hiç kaybetmedi ve tüm dünyada oyuna ait birçok profesyonel eSpor ligi bulunuyor. League of Legends, 2017 yılında Kokkinakis ve arkadaşlarının bilimsel çalışmasına DOTA 2'yle birlikte konu oldu. Araştırmacılar, LoL ve DOTA 2 gibi aksiyon stratejisi video oyunları ve yüksek bir IQ arasındaki korelasyonun satranç gibi diğer daha geleneksel strateji oyunlarında görülen korelasyona benzer olduğunu ifade ettiler. Çalışmada bu oyunları oynayan kişilerin zekâ ve performansı üzerinde potansiyel bağlantı incelendi ve "bilişsel performans" olarak da isimlendirilen kişisel özelliklerde pozitif yönde korelasyon tespit edildi. Biraz daha sade bir anlatımla söylemek gerekirse, bu tarz oyunları oynayanların bir hedef noktasına ulaşmaları, bir başarı elde etmek için başka insanlarla birlikte koordineli çalışmaları ve sayısız strateji arasından bir tercih yapmalarının bilişsel performansı arttırdığı ortaya konuldu. Ortaya çıkan bulgular, video oyunlarında daha iyi oynayanların daha yüksek zekâya sahip olmanın yanı sıra mekânsal çalışma hafızalarının da artmış olduğunu ortaya çıkardı. Ayrıca 2000'li yılların başında yapılan FPS oyunlarıyla ilgili çalışmaları da inceleyen aynı ekip, içeriği genişleterek tekrarlamaya kadar verdiler. Battlefield ve Destiny'nin 56 deneyimli oyuncusu üzerinde testler yapıldı ve dikkatin dağılmasını engelleme, görev değiştirme ve çalışma belleği gibi bilişsel görevlerde bu oyunların doğrudan pozitif etkiye sahip olduğu tespit edildi, sadece FPS oyunlarının zekâyla doğrudan ilişkisini kanıtlayamadılar. Ek olarak, diğer oyuncuların davranışlarını gözlemlerken yeni davranış kalıpları öğrenmenin ve buna bağlı olarak daha düşük stresle oyuna odaklanmanın sağlanabildiğini ilave bulgular olarak kayıt ettiler.



Çok yönlü bir eğitim aracı olarak Portal ve GZS türünün lideri StarCraft

Strateji türünde özel bir yeri vardır StarCraft'ın. Bildiğimiz üzere bilgisayar oyunları öncelikli olarak oyuncular için tasarlanmaktadır. StarCraft, zaman içerisinde insanların "oyun izleme" etkinliklerine katılmasını da sağlayarak oyun dünyasına çok sayıda yenilik getirmiştir. Basit anlamda taş-kâğıt-makas oyununda kullanılan stratejinin daha derin ve sofistike bir versiyonunu kullanan StarCraft, birçok



oyuncu için satranççtan çok daha stratejik ve mental anlamda yorucu bir oyun olarak kabul edilir. Hatta yapay zekâ geliştiricileri StarCraft üzerinden derin öğrenme teknikleri çalışmaktadırlar. Bu yılın hemen başında Deepmind'in geliştirdiği bir yapay zekâ, profesyonel bir StarCraft oyuncusunu yenerek bir ilke imza atmıştı. Bu tip haberlere yakın zamanda daha fazla rastlayacağız. Hatta bu haberleri çok yakında yapay zekâ tarafından kontrol edilen minik programlar, yani diğer bir deyişe oto-editörler yayınlayacaklar. Yine benzer bir şekilde Oyungezer'de yer alan oyun incelemeleri ve köşe yazıları da yakın bir zaman yapay zekâ tarafından yazılmaya başlayabilir. Bunları yazarken şu anda bile tedirgin oldum!..

Portal ve Portal 2 üzerinde Shute ve arkadaşlarının 2015 yılında yaptığı çalışmadaysa, oyun öncesi ve sonrasında katılımcılar problem çözme, mekânsal beceri, uzlamsal zekâ ve sebatla ilgili bir dizi çevrimiçi test tamamladılar. Sonuçlar, Portal 2 oynamaya atanan katılımcıların istatistiksel olarak anlamlı bir avantaj gösterdiğini ortaya koydu. Bu arada uzlamsal zekâyı, görsel dünyayı algılama, değişiklik yapma ve kişinin ilk algılarında farklılık oluşturma olarak özetleyebiliriz.

Patronların Hayali: Yüksek Performans Gösteren Çalışan

İşverenlerin arzuladığı en önemli şey nedir? Elbette sıfır hatayla işlem yapan çalışanlardır! Böyle bir durumun, robotlar da dâhil olmak üzere hiçbir zaman mümkün olmayacağını biliyoruz. Bu durumda ortaya çıkan en iyi ikinci ihtimal, en az hatayla ve en yüksek iş/görev performansıyla çalışan personeldir. Bunu sağlamak için şirketler işe aldıkları personele birtakım öğretici süreçler uygularlar. Şirketlerde personelin motivasyonunu arttırmak, problemlere proaktif yaklaşmalarını sağlamak ve keyifli zaman geçirmesine olanak tanımak için artık video oyunları kullanılmaya başlanıyor. Elbette işin en yoğun olduğu saatler içerisinde Playstation karşısında oyun oynayan çalışanlar bir süre sonra kâbusa dönüşebilir, ancak bu yaklaşım doğru bir şekilde uygulandığında şirket için büyük bir kazanç da sağlayabilir. Yetenekli insanları kiralamanın çok yüksek maliyetli olduğu günümüzde, ortalama insanları şirkete çekip onlara oyunlar vasıtasıyla birtakım bilişsel, görsel ve entelektüel eğitimler vermek daha düşük bütçelerle gerçekleştirilebilir. Tabii bu dediğim kavramın doğru kullanılması esas olan. Diğer türlü şirketlerin sürekli oyun oynanan internet kafelere dönüşmesini izleyebilirsiniz. Bu da radikal değişim isteyen işveren için oldukça dramatik bir son olacaktır.

Ticari video oyunlarının insan gelişiminde önemli bir rol oynadığı bilimsel çalışmalarla kanıtlanabilir duruma geldi. Bilgisayar ve konsol oyunları üzerine yapılan akademik çalışmaların sayısı her geçen gün artıyor ve ortaya yeni bulgular çıkıyor. Bu bilimsel sonuçlar çerçevesinde araştırmacıların çoğunluğu bir konuda ittifak halinde: Günümüzde milyonlarca kişinin oynadığı oyunlar kişisel gelişimi ve bireysel zekâyı olumlu yönde etkiliyor! Satranç gibi strateji oyunlarında iyi olanların IQ testlerinde yüksek puan alma eğiliminde oldukları biliniyordu ama bu çok daha yeni ve kritik bir gelişme. Somut verilerle ortaya çıkan bu sonuçların tüm dünyada yaygın olarak duyulmasıyla birlikte aileler çocuklarını yetiştirirken doğru bir kombinasyonla oyunları kullanışlı hale getirebilirler. Bağımlılık haline gelmeyen ve çocuğun diğer temel faaliyetlerini zamansal anlamda kısıtlamayan oyunların kişisel gelişim için kullanılması oyun endüstrisini daha değerli hale getirecek. Evet, ailelere de oyunlar için meşru bir platform oluşturduğumuza göre artık içimiz rahat bir şekilde Cyberpunk 2077'yi bekleyebiliriz...

Doç. Dr. Erkut Altındağ

Beykent Üniversitesi
İİBF Öğretim Üyesi
erkutaltindag@beykent.edu.tr

Akademik Referanslar:

Braun, B., Stopfer, J. M., Müller, K. W., Beutel, M. E., & Egloff, B. (2016). Personality and video gaming: Comparing regular gamers, non-gamers, and gaming addicts and differentiating between game genres. Computers in Human Behavior, 55, 406-412.
Colom, R., Quiroga, M., Solana, A., Burgaleta, M., Roman, F., Privado, J., Escorial, S., Martinez, K., Alvarez-Linera, J., Alfayate, E., Garcia, F., Lepage, C., Hernandez-Tamames, J., and Karama, S. (2012). Structural changes after videogame practice related to brain network associated with intelligence, Intelligence, 40, 479-289.
Dominic A. Video Game Genre, Evolution and Innovation, Eludamos. Journal for Computer Game Culture. 2009; 3 (2), p. 149-176
Duke, R. D. (1980). A paradigm for game design. Simulation & games, 11(3), 364-377.
Faleco, O., "The Philosophy in Games" Blog Article - 2018
Green, C. S., Kattner, F., Eichenbaum, A., Bediou, B., Adams, D. M., Mayer, R. E., & Bavelier, D. (2017). Playing some video games but not others is related to cognitive abilities: A critique of Unsworth et al.(2015). Psychological science, 28(5), 679-682.
Kokkinakis, A., Cowling, P., Drachen, A., and Wade, A. (2017). Exploring the relationship between videogame expertise and fluid intelligence. PLoS One, 12, 1-15
Prensky, M. (2003). Digital game-based learning. Computers in Entertainment (CIE), 1(1), 21-21.
Shute, V., Ventura, M., and Ke, F. (2015). The power of play: The effects of Portal 2 and Lumosity on cognitive and noncognitive skills, Computers and Education, 80, 58-67.
Suits, B. (1967). What is a Game?. Philosophy of Science, 34(2), 148-156.


Olmasa da olur

Gelse de oynasak!

Ölüyoruz reis!

Hazır Shadow Tactics türe ısındırmışken...



ENGİN VURAL

COMMANDOS 2 - HD REMASTER

Ein verletzter, alarm, alarm!

Commandos gerçek zamanlı taktik strateji sevenlerin baş tacı ettiği serilerden. Çıktığı dönemde beni benden almış, oyundaki replikler dilime pelesenk olmuştu. Üzerinden bunca zaman geçmesine rağmen halen 'Wish I could do that...', 'Consider it done, boss!' dediğinizde veya oyundan bir başka cümleyi kullandığınızda bir diğer replikle cevap verip muhabbeti devam ettirecek çok oyuncu var :)

Geçtiğimiz yıl Kalypso Media, Pyro Studios'la anlaşarak Commandos serisinin haklarını satın almıştı. Pyro Studios başkanı Ignacio Pérez, bu satın almayla ilgili değerlendirmesinde uzun bir süre boyunca markalarının devamı için uygun bir ortam aradıklarını ve Kalypso'nun bu iş için uygun adres olduğunu belirtirken; Kalypso'nun kurucusu Simon Helwig, Pyro Studios'un ortaya koyduğu işlere duydukları saygıyı dile getirip, bu oyunları tekrar canlandırmayı ve yenilerini geliştirmeyi serinin hayranlarına karşı bir sorumluluk olarak gördüklerini ifade ediyordu. Bizler de böylece hem yeniden yapımların hem de seri için yeni oyun veya oyunların geleceğini öğrenmiş olduk.

Commandos serisinin ilk remaster projesi Commandos 2 - HD Remaster birkaç hafta önce yüzünü gösterdi. Tabii ki her yenilenme projesi gibi bu oyunda da grafikler güncellenecek ama bununla yetinilmiyor. Arayüzde de değişikliğe gidileceği, daha modern bir tasarıma geçileceği, ayrıca daha akıcı bir oynanış sunulacağı ifade ediliyor.

Peki ben neler bekliyorum? Kendi adıma çok da büyük beklentiler içine girmiyorum. Bana soracak olursanız çok farklı bir şey yapmalarına gerek yok, orijinal oyundaki deneyimi tekrar yaşatsınlar yeter :) Green Berret, Diver, Driver, Sapper, Spy, Thief, Sniper ve Seductress'la görevden göreve koşturup Nazi kamplarının altını üstüne getirmek, ince ince planlar yapıp son dakikada çuvalladığımızı görmek, sonra şansımızı tekrar denemek, elimizdeki personelin farklı yeteneklerini kullanacağımız yeni yöntemler, yeni yollar bulmak ve sonunda görev tamamlandı ekranına erişip derin bir nefes almak zaten fazlasıyla keyifli bir tecrübeydi.

18 yılın ardından anılarımızı canlandırmak, bir kez daha komandolarımızla zorlu görevlere atılmak için geri sayım başlamış bulunuyor. Bu yılın son çeyreğinde Commandos 2 - HD Remaster'la buluşacağız. Hazır mıyız? - "Yes, Sir! Affirmative, Sir!"



"I have been here at the meeting point for ages now!" Bak adamı bekletmişsiniz hep, çabuk çıkarın remaster'ı.

TÜR: Strateji | **YAPIM:** Yippee! Entertainment, Pyro Studios | **DAĞITIM:** Kalypso Media | **PLATFORM:** PC, Ps4, Xbox One, Switch | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2019 Son Çeyrek





DARKSIDERS: GENESIS

Darksiders III'ün eklentileri bile çıkıp bitmemişken Darksiders IV duyurusu için elbette çok erkendi, bu yüzden gerçek bir devam oyunu olmasa bile Darksiders: Genesis'e şaşırdım. İzometrik kamera yüzünden ilk bakışta Diablo klonu gibi görünen oyun aslında bir Diablo klonu değil. Darksiders'ı Darksiders yapan platform öğelerine sahip, yıllar yılı görmek isteyip kendisiyle vakit geçirme şansına nail olamadığımız Strife'a ek olarak War'la da oynayabiliyoruz. Co-op desteği var, 15-20 saatlik tekrar oynanabilirliği yüksek bir oyun olacak. Doksanlı yılların efsane X-Men çizeri ve Darksiders'ın yaratıcılarından Joe Madureria önderliğindeki Airship Syndicate tarafından geliştiriliyor hem. Daha ne? ■ **ONUR**

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Airship Syndicate | **DAĞITIM:** THQ Nordic | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One, Switch, Stadia | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2019

MONSTER HUNTER: WORLD - ICEBORNE

Geçen yılın en sağlam oyunlarından Monster Hunter: World epeydir beklenen Iceborne eklentisini bu ay bolca tanıttı, hatta PS Plus sahiplerine bir beta bile yaptı. Şimdi, oyundan daha fazla avlanacak canavar, daha fazla zırh ve silah bekliyoruz zaten normal olarak ve Iceborne bize bunu ziyadesiyle verecek. Yeni birkaç arkadaşın haricinde PSP'ye çıkmış olan Monster Hunter: Freedom ve Freedom United'ın baş canavarları Tigrex ve Nargacuga bu eklentiyle oyuna katılıyorlar. Bu serinin eski hayranlarına yapılan harika bir kıyak zira her ikisinin de oldukça agresif olduğu ve eskilere biraz kolay gelen MHW'nin zorluğunu yukarı taşıyacakları aşikâr ki zaten bu paketle yeni zorluk seviyeleri de oyuna dâhil olacak. Her silaha birkaç yeni hareket eklenirken oynanışa gelen en büyük yenilikse Clutching Claw denen uzun mesafeden yaratığa yapışıp avcınızı ona çeken bir pençe. Bu sayede yeni bitirici hareketler mümkün olmuş olacak. Ortamlarda daha rahat gezmemizi sağlayacak binek hayvanları da eklenmiş, bunların üstündeyken haritada bir nokta seçip oraya gitmelerini sağlayabilir, bir yaratığı takip etmelerini emredebilirsiniz ki bu esnada yine kaynak filan da toplayabileceğiz. Bence süper bir gelişme olmuş. Son olarak oyunun yeni Hoarfrost bölgesini mesken tutacağını ve buranın da bolca karlık kışlık manzaraya sahip olacağını belirteyim. Kısaca siz şimdiden Hot Drink stoklamaya başlayın derim. ■ **EREN E.**





TÜR: Aksiyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Capcom | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 6 Eylül 2019

ÖZEL DOSYA





Bilirsiniz her yıl düzenli olarak “E3 de çok bozdu, nerede o eski E3’ler” şölenleri düzenlenir geleneksel olarak, geçen yılki o efsane E3’ten sonra bile geleneklerimizi yaşatanlar oldu. Ama şimdi bir şapkamızı önümüze koyalım, bu yılki E3 geçen yıllara nazaran gerçekten biraz sönük geçti. Sony’nin yokluğu hissedildi, yeni duyurular azdı, biraz da bol sinematik az oynanış gösterilmesi eleştirildi... Kötü müydü? Hiç alakası yok! Cyberpunk’ı, FF7 Remake’i, yeni Watch_Dogs’u, Doom’u ve daha bir sürü şahane yapımı bol bol gördüğümüz etkinliğe kötü demek de ayıptır günahtır. O halde hazırlayın sibernetik kolunuzu, ışın kılıcınızı, vampir dişlerinizi, pokétopunuzu, pompalı tüfeğinizi, Magic Missile büyünüzü ve başlayalım!

EA PLAY

Sürprizsiz, biraz da renksiz geçti EA'in konferansı. Fallen Order iyiydi tabii de onun dışında ne yeni bir Battlefield ne de beklenmedik yeni bir oyun görebildik. Klasik FIFA, The Sims DLC'si falan işte... Hoş EA zaten teknik olarak E3'te değildi, kendi ayrı etkinlik yaptı yine ama çaktırmayın.



Konferansın Yıldızı

TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM:** Respawn Entertainment | **DAĞITIM:** Electronic Arts | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 15 Kasım 2019

STAR WARS: JEDI FALLEN ORDER

Ben Lego'lusunu yazacaktım hani?!

Ne olursa olsun bir Star Wars sever olarak, söz konusu Star Wars ve ilintili şeyler olduğunda kendimi bir anne gibi hissediyorum. Kızarım da severim de. Eleştiririm de oynarım da, allah allah, kime ne? Satirik internet gazetesi Onion "Tarihten Dersini Almamış Cahil Adam Yeni Star Wars Oyunu İçin Heyecanlanıyor" minvalinde bir başlık atalı 9 saat olmuş olabilir mesela. Ama neyle yaşayacağız be canım Onion, eğer umutla değilse??! Bütün Jedi'lar yok olmadı! Bütün umut yok olmadı!! Vohey!

Derin bir nefes alalım, E3 fragmanına geçelim.

güm güm "Who are you?!"

Harbi kardeş kimsin sen? Anlaşılan Cal Kestis denen bu genç arkadaş bizim başkahramanımız. "Tanınır bir karakter olsaydı keşke" falan diyen arkadaşları duyuyorum, hatta internette "kaçırılmış bir şans" gibi başlıklar da gördüm, fakat bir de şu açıdan bakın: Bu oyunun ana karakteri hikâyesine aşina olduğumuz bir karakter olsaydı, inciği cinciği didik didik edilip ilk nerede gördüysek orasıyla boyuna karşılaştırılacaktı. Bu gibi durumlardan aşina olduğumuz şekilde de kimsenin içine sinmeyecekti. Cal Kestis kim? Bilmiyoruz. Saw Gerrera kim? Onu da bilmiyoruz. Ve bu bana kalırsa iyi bir şey. Kimse ne hikâyenin dışında kalacak ne de "aa, şurasını yanlış yapmışlar" diyebilecek. Daha önce hiç Star Wars oyunu oynamadın mı? Olsun gel. Star Wars'tan pek anlamazsın ama oyun pek bir kuul mu gözüktü?? Olsun canım, sen de gel.

Hatırlarsınız belki, 2020 kehanetleri dosyasında Disney'in Star Wars'a pek bir yatırım yaptığından, tema parkı falan açtığından bahsetmiştim. Bu temiz sayfalar, yeni hikâyeler Disney için önemli. Çünkü Star Wars evreninin devam edebilmesi için taze kana ihtiyacı var. Gerçek anlamda söylüyorum. Orijinal üçlemeyle büyüyen hayranların yaşı geçti artık. İkinci üçlemeyi sinemada izleyenler de artık koca insan oldu. Yeni hikâyeler ve yeni karakterler yeni hayranlar getirmediği sürece Disney'in Star Wars üzerinden para kazanmaya devam edebilmesi mümkün değil.

Yani evet, bütün bunların aslında ticari kararlar olduğu gerçeği yadsınamaz ama dediğim gibi, eleştiririm de oynarım da. Biz oyuna geri dönelim.

Legolas?! O sen misin?

Evet, evet. AT-AT tırmanma sahnesinden bahsediyorum. Gondor Muharebesi'vari sahneler izlemiş olabiliriz ama şaka bir yana, sinematik olmadığını umarsak, hareket özgürlüğümüz olduğunu görmek güzel. Eleştirilen yanları da oldu fragmanın, "Neden Güç'ü kullandığımız daha çok sahne görmedik?", "Güç'ü kullanmaktan kastın duvarlarda yan koşmaksa yakarım buraları EA" falan gibi mesela ama bumerang kılıç olsun, Wall-E'yi anımsatan mintoş yeni droid'imiz olsun, unuttuk gitti bunları. Biz gelelim asıl oyun içi görüntülere.

E bu Stormtrooper'lar gene nişan alamıyor? Bana bak EA, klişelerin arkasına saklanıp da yapay zekâ bütçesinden kısmadınız inşallah?!

Oyun içi görüntülerin lineer oluşuyla ilgili eleştiri ve kaygılara da değineceğim ama ondan önce ne gibi güçlerimiz olacak, yavaştan bir listeleyelim diyorum. Belli ki bir yerlere ulaşabilmek için du-



varlara tırmanmak, sarmaşıklardan sallanmak gibi mekanikler önemli yer tutacak. Haritaya bakabilmenin droid hologramı gibi olması da hoşuma giden detaylardan. İlk kombat görüntülerinde ekranın altında beliren göstergeden anladığım kadarıyla Güç'ü de öyle bol keseden kullanamayacağız, dolmasını bekleyeceğimiz mana tarzı bir sistem mevcut (bu oyun ilerledikçe daha komplike ve daha fazla güç gerektiren manevralar öğrenebileceğimizin de sinyallerini veriyor bence). Yine Stormtrooper'ların da sağlık barı olması, düşmanların seviyesini göz önünde bulundurmamız gerekebileceğini gösteriyor. Spekülasyon şu anda yaptığım tabii ama örneğin fazla güçlü bir düşmanla karşılaşıp savaşmak yerine kaçmamız gerekeceği bölümler de olabilir mi acaba?

Kapkara düşmanlarımız Purge Trooper'lar ve zamanı yavaşlatmamızı sağlayan güç yeteneğimiz benim en çok ilgimi çeken şeyler oldu bu oyun görüntülerinde. Farklı şeyleri farklı hızlarda yavaşlatabiliyor muyuz, yoksa bana mı öyle göründü?

Ha bir de müziklerin filmlerden alışageldiğimiz Star Wars müziklerine çok daha benzer olması beni mutlu etti.

Şimdi gelelim asıl eleştiriye: E3'te gösterilen bu oyun içi görüntülerin hepsi tek bir görev içinden alınmıştı. Şu yolu takip et, bu yere gir, şu kimseleri kurtar. Şimdi bunda direkt olarak yanlış bir şey yok tabii ki, fakat bunca heyecanla reklamı yapılan bir oyunun da düz, git-öldür-ilerle tarzı bir oyun olacağı düşüncesi insanların hevesini kırdı ister istemez. "Ha ışın kılıçlı Uncharted yani, almayayım canım" dedi birçoğu. Ben bu yazıya başlamadan bir gün önceyse birileri başka birilerinden duymuştu ki, aslında o kadar da lineer bir oyun olmayacaktı Jedi: Fallen Order. Ve haber, birdenbire her yerdeydi!

Tamam, belki o kadar da gizemli değil, bu bilgi oyun haberi sitesi GiantBomb'un podcast'ine katılan Brad Shoemaker'dan geliyor. Podcast'te Fallen Order'da bir gemimiz ve mürettebatımız olacağından, oyunun detaysız bir haritayla başlayıp biz farklı bölgelere gittikçe detaylanacağından, farklı gezegenlere aşağı yukarı istediğimiz sırayla gidebileceğimizden bahsediyor Shoemaker. Bazı bölgelerse ancak belirli seviyelerin üstüne çıkınca açılacak. Kendisi de bu bilgileri E3'te oyunun başındayken sohbet ettiği bir geliştiriciden edinmiş.

Bu bilgiler ışığında bir kez daha gözden geçirince oyun videolarını, hiç de fena görünmüyor Star Wars - Jedi: Fallen Order. Aslını görmek için hâlâ vakit var, bu haberlerin peşinden resmi bir teyit de gelmiş değil, fakat elimizdekilere şöyle bir bakacak olursak... Bence Jedi'lar için hâlâ umut var. ■ **GÜLHİS**

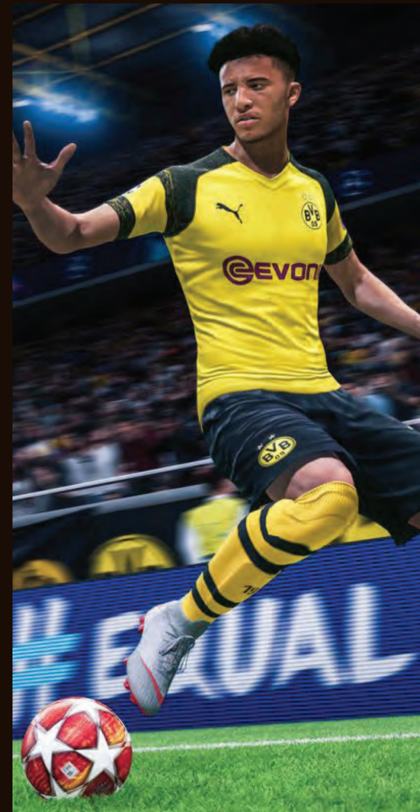
TÜR: Spor | **YAPIM:** EA Vancouver, EA Romania
DAĞITIM: Electronic Arts
PLATFORM: PC, Xbox One, PS4, Switch
ÇIKIŞ TARİHİ: 24 Eylül 2019

FIFA 20

Futbol cambazları mutlu: Bir fiyatına iki FIFA

Öyle anlar oluyor ki seri haline gelmiş oyunların bütün vaatleri her yıl aynıymış gibi gelmeye başlıyor. Geliştirilmiş ve her zamankinden daha doğal davranan yapay zekâ, dinamik birebirler, çevik topla koşu mekaniği, üst düzey top fiziği gibi klişeleşmiş vaatleri, neredeyse bütün FIFA'larda olduğu gibi bu yıl da dinledik. Arada bir değiştirilerek önceki versiyonundan daha iyi olduğu iddia edilen duran top sisteminin daha özgün sonuçlara yol açacağı bu yıl da belirtildi. Topun neresine nasıl vurulacağını sağ analog yardımıyla seçmek gerekiyor. Geniş bir oynanış videosu yayınlanmasa da izlediğim kadarıyla bu sistemi beğendim. Umarım pratikte de rahattır.

Bu yılın sürpriziyse Volta modu. FIFA 20'yle birlikte sokaklara, salonlara ve kafeslere dönüyoruz. Kıyafetinden saçına kadar özelleştireceğimiz karakterimizle 3v3, 4v4, 5v5 ve kalecisiz gibi alternatif maçların, turnuvaların ve çevrimiçi liglerin keyfini çıkaracağız. Üstelik hikâye modu bile olacak! ■ **ARES**



PC GAMING SHOW



Geçtiğimiz yıllarda donanım sektöründen halkla ilişkiler sorumlularıyla falan uzun uzun konuşup izleyenleri sıktıkları olmuştu ama bu yıl neredeyse komple oyunlarla dolu ve rengarenkti PC Gaming Show. Küçük ve orta ölçekli, yaratıcılık dolu sürüsüyle oyuna şahit olduk. Ama tabii her şeye rağmen olay Bloodlines 2 ve Baldur's Gate III'tü.



Konferansın Yıldızı

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Hardsuit Labs | **DAĞITIM:** Paradox Interactive
PLATFORM PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** Mart 2020

VAMPIRE: THE MASQUERADE BLOODLINES 2

Seattle'da harika bir gece için...

Bundan üç sene önce Son Jeton'da ilk oyuna saygı duruşunda bulunurken, Paradox'un White Wolf'u yani WoD fikri mülkünü satın almasının yakın bir vakitte yeni bir VtMB oyunu anlamına geldiğini düşündüğümü söylemişim. Eh gerçekten de çok geçmeden (2-3 senecik canım!) müjdeli haberi aldık, hatta benim de içinde bulunduğum bir güruh direkt oyunu önden aldı. Bu arada peşinen uyarayım, benim bugüne kadar ön sipariş verdiğim oyunların (AC: Revelations, We Happy Few vs.) alayı vasat çıktı, umarım VTMB de aynı kaderi paylaşmaz. Neyse hemencecik moral bozmayın bakalım, o kadar kötü değil söyleyeceklerim.

Öncelikle E3'teki 20 dakikalık demodan gördüğümüz üzere, Seattle çoğoş! Şehrin görebildiğimiz muhtelif kent simgesi yapı ve mekânları oyuna aslına uygun şekilde aktarılmaya çalışılmış. Sonra sokakların renkli tekinsizliği, ilk oyundaki Asylum adlı mekâna selam çakan Atrium ortamı ve buranın üst katlarında kendisinden görev aldığımız Elif'in "ben de Jeanetegillerdenim ama biraz daha farklıyım" diye bakarken sanalın sınırlarına lanet ettiren şahane aurası, önceki oyundan özlemini duyduğumuz o karanlık, erotik ve grotesk atmosfere dair ümit veriyor. Öte yandan, Elif'in bizi peşine taktığı Slugg isimli arkadaşa ulaşana kadarki yerlerde oynanışa dair ilk ipuçlarını da gördük. Peki nedir vaziyet?

Evet, VtMB 2'nin aksiyon kısımları şimdilik biraz kütük durmakta. Ama oyunun henüz çok uzaklarda olduğunu düşünürsek bu gibi teknik mevzuları şimdilik geri plana atabiliriz. Bir de demoda Thinblood olarak oynanıyor, şahit olduğumuz tüm o kütüklüklere bahane gibi algılanmasın ama çok temel yeteneklerle işe koşan bir karakter izledik. Şu an için duyurulan beş farklı klan ve bu klanların, ve daha fazlasının, oynanışa (bilhassa dövüş sistemine ve diyalog seçeneklerine) katacağı çeşitliliğe güveniyorum ben. Bu arada, klan seçiminin birazcık daha sonraya ertelenerek oyuncuya evvela Thinblood deneyimi yaşatma tercihi de çok isabetli olmuş bence. Son olarak düşmanların duygusal durumlarına göre, onlarla beslendiğinizde değişik buff'lar almamıza yarayacak rezonans sistemi de akılda kalan hoşluklardan. Yalnız şu FPS kameranın yanına TPS de koymalılar kesinlikle!

Demo bir yana, genel bir değerlendirme yapmak gerekirse, evvela RYO tarafının oldukça kuvvetli olacağını düşünüyorum VtMB 2'nin: Bunun içine tekrar oynanabilirliği harlayan farklı klanlar ve onlarla gelen yetenekler kadar, WoD evrenindeki tüm o politik katakullilere, arkadan vurmalara falan şahitlik edebileceğimiz farklı fraksiyonlar (ve ilintili yan görevler), yanlışla doğrunun belirsizleştiği muğlak alanlar ve anlar üzerinden sağlam bir lore bombardımanına tutulmayı da katıyorum. Zaten önceki oyunun bir nevi yaratıcısı sayılabilecek Brian Mitsoda da beklentinin ne denli büyük olduğunun farkında olduğunu röportajlarında çokça belirtiyor, bize de onun gazına güvenmek düşüyor şimdilik.

Şunu unutmayalım dostlar, ilk oyun tüm teknik hatalarına rağmen efsane olmayı başarmıştı. Ha demiyorum ki yarım yamalak oyun çıksın biz her türlü oynarız (aslında diyor da olabilirim), ama kişisel olarak benim en öncelikli beklentim dövüş sistemi kusursuza yakın bir oyundan çok, WoD derinliğini yansıtabilmiş sağlam bir RYO eseri oynamak. Bu yolda da iyi işler yapıldığı izlenimini edindiğimi söylemeliyim. Tabii umarım önümüzdeki bir seneye yakın sürede aksiyonu da daha tatlı hale getirmeyi başarırlar. ■ **İHSAN A.**



TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Tom Banner Studios | **DAĞITIM:** Tripwire Entertainment
PLATFORM: PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2020

CHIVALRY 2

Bu sefer ata da binebileceğiz

PC Gaming Show - E3 2019'da Torn Banner'dan hoş bir sürpriz geldi. 2012'de PC için çıkış yapan Chivalry'nin yeni bir oyunu geliyor efendim. Chivalry II adıyla karşımıza çıkan bu yeni oyunda öne çıkan iki detay oyuncu sayısındaki artış ve at binebilmek. İlk oyunda en fazla 32 kişilik sunucular yer alırken yeni Chivalry'de 64 oyunculuk sunucular da olacak. Bununla birlikte geliştiricilerin yaptığı açıklamaya göre en büyük yenilik oyuna atların eklenmesiymiş. Zaten bu "bomba" haberi de E3 2019'da yaptıkları duyurunun son kısmında paylaştılar.

Duyuru videosu da ağırlıklı olarak oyuncu sayısına ve atlarla yapılabilecek yeni saldırılara parmak basıyor desem yalan olmaz. Yeni oyun 2020'de PC için çıkış yapacak ve ilk senesinde sadece Epic Games Store'da yer alacak. Mount & Blade: Bannerlord beklemekten yorulduğumuz şu günlerde bu oyunun da daha erken çıkması gerçekten şaşırtmaz herhalde. Gerçi Bannerlord gerçekçilik peşinde olan bir yapımken, sadece savaş değil diplomasi ve ticaretiyle de öne çıkarken, Chivalry sadece eğlencelik dövüş mekanikleri barındırıyor. Tabii rekabetçi sistemi de türü için örnek sayılabilir. Bakalım oyun ne kadar modlanabilir olacak. Daha tatlı grafiklerle bir kez daha Miğfer Dibi'nde, Winterfell'de savaşmak hoş olabilir. ■**YASİN**

TÜR: Aksiyon / Rougelike
YAPIM: Mighty Kingdom
DAĞITIM: Funcom
PLATFORM: PC, PS4, X-One, Switch
ÇIKIŞ TARİHİ: 3 Eylül 2019

CONAN CHOP CHOP

Çöpten ayağının altında krallıkları ezmek

Yeni Conan oyunu denildiğinde kimsenin aklına çöp adamdan hallice grafikli bıdı bıdı ortalarda dolanan bir savaşçı gelmez herhalde. Geçtiğimiz 1 Nisan'da şaka mahiyetli böyle bir oyun tanıtan Funcom mevzunun ciddiye bindiğini ve oyunu yaptıklarını resmen duyurdu. 4 kişiye kadar co-op da oynanabilen oyunda ölünce baştan başlasanız da rastgele oluşan zindanlar sayesinde sıkılmak pek mümkün olmayacak. Çerezlik ama bağımlılık yapması da kuvvetle muhtemel gibi duruyor. ■**EREN E.**



TÜR: Macera | **YAPIM:** Sam Barlow, Furious Bee Limited | **DAĞITIM:** Annapurna Interactive
PLATFORM: PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2019

TELLING LIES

Videolar üzerinden dedektiflik

Logan Marshall-Green, Kerry Bishe, Alexandra Shipp ve Angela Sarafyan'ın canlandırdığı 4 farklı karakter. 2 yıllık zaman dilimini kapsayan yaklaşık 10 saatlik video. Her Story'nin ruhani devamı niteliğinde olan Telling Lies'da NSA'den çalınmış hard diskteki videoları inceleyerek olayı ve nedenlerini çözmeye çalışacağız. Bir yalan nedeniyle paramparça olan 4 hayata ait videoları incelemek oldukça vaktimizi alacak. Bu dört kişinin kullandığı bütün kelimelerden anlamlar çıkarmaya ve bağlantılar kurmaya çalışacağız. ■**ARES**



SUNUCUNUN KÖPEKBALIĞI KOSTÜMÜ GİYİP RÖPORTAJ YAPMASI DA SUNUMDAKİ GARİP VE TATLI BİR ANDI.



TÜR: Taktik RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** InXile Entertainment, Deep Silver | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** Bahar 2020

WASTELAND 3

Kıyametin ateşi dinmiş, Colorado buz kesmiş diyorlar...

Pek çoklarımızın bildiği üzere Fallout'un atası olarak kabul edilir Wasteland. Kıyamet sonrası dünyada hayatta kalma mücadelesi verdiğimiz serinin 3. oyunuyla birlikte kızgın kumlardan serin sulara dalmasak da dondurucu iklimlere yol alacağımızı öğrendik E3 sunumunda. Şehir sakinlerini soğuktan korumanın önemli bir mesele olacağı açıklanırken, zorlu seçimlerle karşılaşacağımızın ve fedakarlıklar yapacağımızın da altı çiziliyor -ki bu doğal olarak Frostpunk'ı hatırlatıyor. Elbette farklı türde oyunlar bunlar ama alacağımız kararların etkileri açısından Frostpunk'takine benzer bir yapı olur mu, bekleyip göreceğiz.

Ranger üssümüz oyunun önemli bir parçasını teşkil edecek. Yerel halka yardım ettikçe namımız Colarado'nun dört bir yanına yayılacak. Görevler ve hikâye akışı bizi nasıl bir yönetim izleyeceğimiz konusunda tercihler yapmaya itecek.

Oyunda yeni bir diyalog ağacı sistemi kullanıldığı belirtiliyor -ki bu diyalogları hazırlayan ekibi Torment: Tides of Numenera'dan tanıyoruz. Dilersek co-op olarak da oynayabileceğiz. Tercihlerimiz yeni görevleri açtığı gibi bazı görevlere erişimi de kapatacak, aynı şekilde bazı bölgelere ve içeriklere erişim üzerinde de etkisi olacak seçimlerimizin. Brian Fargo 3. oyunda serinin başarılı çizgisini devam ettirebilecek mi bakalım. ■ **ENGİN**



TÜR: RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Larian Studios | **PLATFORM:** PC, Stadia | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -



BALDUR'S GATE 3

Gather your party

…. ….. …… ne?.... ….. yok değildir…. Tamam Ömer sakin… Güzel bir rüya görüyorsun, bunun rüya olduğunu içselleştir ve uyanınca ağlama…

HOLİ FAKİNG ŞİT GERÇEKMİŞ! Bloodlines yetmedi bir de Baldur's Gate'in mi yenisi geliyor yani? Sırada ne var? KOTOR 3 mü?

Çok az şey belli. Önceki oyunların direkt devamı değil BG3, onların yaklaşık 100 yıl sonrasında geçiyor. O bhaalspawn hikâyesini zaten çeşitli masaüstü oyunlarında vs. ilerletmişler, o yüzden oyuncular yabancılık çekmesin diye yeni bir hikâye sunacak BG3. Eski kayıtlı oyunları, yapılan seçimleri aktarmaca falan da yok. Olsun, o da olur.

Oyunun izometrik mi, üçüncü şahıs mı, durdurulabilir gerçek zamanlı mı, sıra tabanlı mı veya hepsi birden mi olacağı da açıklanmıyor henüz. Eski karakterleri görme şansımız var yine, neticede kimi uzun ömürlü elf, kimi yaşamını uzatabilme potansiyeli olan büyücü vs. Belli olmaz, o konuda da açıklama yok. "Ekip" kavramının merkezde olacağı, multiplayer desteğinin de bulunacağı, D&D'nin 5. edisyonunun baz alınacağı bilinenler arasında.

Bütün belirsizliklere rağmen oyunun yapımcısının Larian olması inanılmaz doğru bir tercih bence. Zaten röportajları falan izlediğiniz zaman adamların nasıl bir heyecan ve tutku içinde olduklarını o kadar net görebiliyorsunuz ki... Original Sin 2'den çok daha büyük bir özgürlükten söz ediyorlar, düşünebiliyor musunuz? ■ **ÖMER**

TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM:** YS Net, Neilo | **DAĞITIM:** Deep Silver, Shibuya Productions
PLATFORM: PC, PS4 | Çıkış Tarihi: 19 Kasım 2019

SHENMUE III

Mafyaya bulaşmayaydık iyiydi...

Shenmue III'ün E3 fragmanı bir Shenmue oyunundan beklenebilecek her şeyden oluşuyordu. Ben oyunlar konusunda "bozuk değilse kurcalamayacaksın" felsefesini sevdiğimden bu beni mutlu etti tabii ki. Yine Kung Fu'muz yeterince güçlü değil, büyük ihtimalle yumruk ve tekmelerimizin hepsini küçük hareketlerle savuşturan şu amcadan bir şeyler öğrenebilmek için yine Kill Bill stili saçma sapan ayak işlerine koşturmamız gerekecek. Sarhoşlar var, kovalamaca ve adam dövmece var. Herkesin korktuğu ve nedense peşine polisin değil, jandarmanın değil, kolluk kuvvetlerinin değil bir başına tek bir tanecik adam olarak bizim düştüğümüz bir mafya babası var. Ve evet, küçük kız çocuklarına yardım etmek için yine, hâlâ vaktimiz var. Shenmue işte.

Oyun içi videolar da bu görüşümü destekleyecek nitelikte. Zamanlamaya dayalı yan görevler mevcut (Kitap taşıma şeysini hatırlıyor musunuz? Şimdi onun odun kesmecelisi var!). Bütün paramızı kaybedebileceğimiz kumarvari oyunlar mevcut.

Shenmue III'ün son Shenmue oyunu olup olmayacağı sorusu, çıkış tarihi yaklaştıkça yine akıllara düşmeye başladı. Fakat geçtiğimiz sene verdiği bir röportajda serinin yaratıcısı Suzuki, daha en baştan beri 4 oyun yapma fikri olduğunu zaten açıklamıştı. Babamızın katilini bulma konusunda ne kadar ilerleyebileceğimizi göreceğiz ama hikâyenin sonunu görme konusunda da çok heyecanlanmayın yani. ■ **GÜLHİS**

TÜR: Strateji | **YAPIM / DAĞITIM:** Rebellion | **PLATFORM:** PC
ÇIKIŞ TARİHİ: 2020

EVIL GENIUS 2: WORLD DOMINATION

Mikro kötülüğe hâkim olan, dünyaya hâkim olur



E3'te duyurulan bir devam oyunu Evil Genius 2. İlk oyun 15 sene önce piyasaya çıkmış olunca "Bir yeniden yapım mı?" sorusunu akla getirse de, ilkiyle benzerlikler taşıyan yeni bir oyun olacağı açıklandı Evil Genius'ın. 2020 yılı içinde, PC dışında muhtemelen konsollarda da, devasa kötülük makinesini inşa edip, tropikal adada, her köşesini mikro yönetimle ördüğümüz gizli üssümüzde yetişen ajanları dört bir yana gönderip, muzipçe güldüren görevleri tamamlamaya çalışacağız. Değişik tuzaklar, teknolojik ekipmanlar ve süper kötü kahraman yetenekleri de emrimize amade olacak. İlk oyundaki ayrıntılı taktikleri, 1970'lerin casuslar savaşı atmosferi esprilerini, üs inşa etmedeki sevimli incelikleri özleyen bir oyuncu olarak beklemedeyim şimdiden. Rebellion'ın geliştirdiği yeni bir oyun motoru kullanılacakmış ayrıca, fazla bekletmeden gel kötülüğün dehası. ■ **NOYAN**

TÜR: Platform | **YAPIM:** Double Fine | **DAĞITIM:** Xbox Game Studios
PLATFORM: PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2020

PSYCHONAUTS 2

Dişlerin üstünde zıplıyorum!! Dişlerin üstünde zıplıyorum!!!



Psychonauts ekibi de devam oyunu yaparken ilk oyunun formülünden pek şaşmayanlardan. O nedenle Raz'ı iş başında izlediğimiz E3 fragmanında çok da beklenmedik şeyler görmedik. Sanırım oyuna Raz'ın Psychonauts'daki ilk iş günüyle başlayacağız ama sıra sıra dizili o ofis kutucuklarında çok da vakit geçireceğimizi sanmıyorum. Çünkü oyun içi görüntüler bize farklı yeteneklerimiz arasında rahatça geçiş yapabildiğimiz, her şeyin gayet akıcı göründüğü hoplamalı zıplamalı bir oyun tecrübesi vadediyor. Ki ilk oyunun zaman zaman bu konuda eksiklikler yaşadığını düşünürsek, bu vaatleri hayata geçirebildilerse bizi gerçekten harika bir oyun bekliyor demektir. ■ **GÜLHİS**




CRIS TALES, EL HIJO, GENESIS NOIR, GRIFTLANDS, MIDNIGHT GHOST HUNT, MOSAIC GİBİ BURALARA SIĞMAMIŞ CEVHERLERE DE AYRICA SEVGİLER.

TÜR: Simülasyon
YAPIM / DAĞITIM: Frontier Developments
PLATFORM: PC
ÇIKIŞ TARİHİ: 05 Kasım 2019

PLANET ZOO

Gerçek hayatta hayvanat bahçelerine karşı olsak da oyun çok güzel görünüyor

Planet Coaster ve Jurassic Park deneyimlerinden sonra bu sefer de hayvanat bahçesi işletmeciliğine girişmemizi sağlayacak Frontier Developments, E3 oynanış demosuyla izleyenleri etkilemeyi başardı. Hayvanların yaşamasına uygun habitatlardan tutun da, ziyaretçilerin gezecekleri güzergahlara, hayvanlara yemeklerin hazırlandığı yerlere kadar bütün parkı tasarlıyoruz. Bilet fiyatlarını ve çalışan sayısını belirliyoruz. Üstelik bir arada yaşayan türlerden karışık bir ortam oluşturabiliyor, ihtiyaçlarına veya mevsime uygun düzenlemeleri yapabiliyoruz. Örneğin aktif bir hayat seven şempanzeler dümdüz bir arazi yerine hoplayıp tutunacakları, daldan dala atlayacakları parkurlar ya da yağmurdan saklanacakları bir çatı yaptığınızda mutlu olacak. Üstelik grafikler ve hayvanların detayları da çok güzel. Şimdilik sadece Afrika teması gösterilse de oyunun tam sürümünde farklı temalar da olacakmış. Kasım'a ne kaldı ki? ■**ARES**





TÜR: Aksiyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Tripwire Interactive
PLATFORM: PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2019

MANEATER

Fazla yemek sağlığa zarar

Geçen seneki E3 dosyamıza da girmiş Maneater. Aradan geçen bir senede oyunla ilgili iştah kabartan çok fazla yeni detay var mı derseniz, hayır derim maalesef. Yeni oynanış videosunda da gene çılgın atıp, insan hayvan ayırmadan önümüze çıkanı midemize indirip puanlar alıyoruz. Birtakım RYO unsurları olacak tamam, mesela köpekbalığımıza büyük teknelere saldırmamıza olanak tanıyacak metal diş gibi geliştirmeler takabileceğiz falan ama özünde hep aynı şey gibi. Açıkçası bu formül daha ne kadar eğlenceli hale getirilebilir, pek emin olamıyorum. Oynanış videosu beni pek açmadı ama çıkışını bekleyelim bakalım. ■**İHSAN A.**

TÜR: Aksiyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Rebellion | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2020

ZOMBIE ARMY 4

Bir Sniper Elite modundan daha fazlası diyorlar

Özünde farklı bir oyundan ziyade Sniper Elite'in üzerine düşülmüş bir oyun modu gibi hissettirse de Zombie Army oyunlarının oldukça sadık bir kitlesi var. Sniper Elite'in daha bir vanilya kaçan yapısının aksine Zombie Army 4'te Strumgewehr'ınıza elektrikli süngü falan takabiliyoruz yahu. Zombi öldürme komboları yaptığımızda özel öldürüş biçimleri de ekleniyor. Yeteneklerimize, teçhizatımıza göre yeni özellikler de açıyoruz. ZA4, bunlara ek olarak atasının zaman yavaşlatma ve ölüm kamerası gibi tanımlayıcı özelliklerini de kendi bünyesinde bulunduruyor. ■**YASİN**



BETHESDA KONFERANSI



Fallout 76 sonrasında çıkıp hangi yüzle sunum yapacakları merak ediliyordu, "eleştirilerinizi dinliyoruz, oyunu düzeltiyoruz" modunda takıldılar. "Öncesinde aklınız neredeydi?" diye sorasımız var ama geç olsun güç olmasın. En beklenen oyunları The Elder Scrolls VI ve Starlink'i bu E3'te göstermeyeceklerini önceden söylemişlerdi zaten. Onlar bir yana... Doom: Eternal aşırı iyi durmuyor mu ya?

TÜR: : - | **YAPIM:** Arkane Lyon | **DAĞITIM:** Bethesda | **PLATFORM:** - **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

DEATHLOOP

Ayrılsak da beraberiz: Black Reef



Arkane Lyon'ın yeni oyunu Deathloop bu yılki Bethesda konferansında ilk bakışta en merak uyandıran oyunlardan değildi ancak hakkında birkaç bilgi daha açığa çıkınca bu birazcık değişti. Oyunun Arkane Studios'un alametifarikası haline gelmiş "çoktan seçmeli" oynanışı ve detaylı bölüm tasarımlarını daha önce görülmemiş yeniliklerle birleştireceği söyleniyor. Yapım Black Reef isimli bir adada, bir döngü içerisinde hapis kalmış, Juliana ve Colt isimli iki insanüstü suikastçının birbiriyle olan bitmek bilmez mücadelesini konu alacağından, o daha önce görülmemiş yeniliklerin PvP entegrasyonlu bir tek kişilik senaryo olabileceği ihtimali akıllara geliyor. Arkane Studios yapımlarında asla hayal kırıklığına uğramamış biri olarak altından ne çıkacağını merakla bekliyorum ancak oyunla ilgili dişe dokunur bir şeyler görmemize daha epey zaman var gibi. ■**ONUR**

Konferansın Küçük Yıldızı

TÜR: : Aksiyon / Macera | **YAPIM:** Tango Gameworks **DAĞITIM:** Bethesda | **PLATFORM:** - | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

GHOSTWIRE: TOKYO

John Johanas'tan haber yok, Ikumi Nakamura verelim?



En son 2017'de The Evil Within 2'yi tanıtan ve geçtiğimiz yıl ses seda çıkarmayan Tango Gameworks'ün bu yıl ortaya bir şeyler atmasını elbette bekliyorduk, nitekim beklediğimiz oldu: üstat Shinji Mikami sahneye çıktı ve stüdyonun yeni yapımının, yani GhostWire: Tokyo'nun adını anıp oyunun yönetmeni Ikumi Nakamura'yı sahneye davet etti. E3'ün sevimlisi unvanına direkt konan Nakamura'nın açıkladığı üzere GhostWire: Tokyo, The Evil Within gibi hayatta kalma ve korku odaklı bir oyun değil, daha önce görülmemiş tarzda bir aksiyon macera oyunu olacak. Tokyo'da yaşayan insanların hatırı sayılır bir kısmının birdenbire ortadan kaybolmasının ardındaki gizemi çözmeye çalışacağımız yapımda, yine temelde psikolojik bir bilimkurgu olan The Evil Within'in aksine doğaüstü temalar işlenecek ve genel atmosfer korkuya teğet geçecek. ■**ONUR**

TÜR: Platform | **YAPIM:** ZeniMax Online **DAĞITIM:** Bethesda | **PLATFORM:** iOS, Android

COMMANDER KEEN

Bu yıl hem mobilin hem Bethesda'nın yılı olacak

Bethesda, o muhteşem (?) sunumunda bizleri gerçekten hayretler içinde bırakmayı başardı, Commander Keen'in bir mobil oyun olarak geri dönüşünü müjdeledi (!). Şimdi yalan yok, ekranda görünce hafiften bir tebessüm ettim, nostalji oldu. Neden olmasın dedim. Ama sunum esnasında çığlık çığlığa sevinenler neyin kafasını yaşıyorlardı anlamış değilim. Billy ve ikiz kız kardeşi Billie'yle galaksiyi kurtarmak için bir kez daha mücadeleye atılacağız, ama bu sefer cep telefonlarımız ve tabletlerimizde. Grafikler tatlı duruyor. Bunun üzerine bir de ücretsiz geliyor. E güzel! ■**ENGİN**

TÜR: Platform | **YAPIM:** ZeniMax Online **DAĞITIM:** Bethesda | **PLATFORM:** iOS, Android

ORION

Dediğini gerçekten yapabiliyorsa her yere lazım

Orion, Bethesda'nın konferansında tanıttığı yeni bulut oyunculuk yazılımı. Biz oyuncuları doğrudan değil dolaylı ilgilendiriyor. Bethesda'nın söylediğine göre Stadia, xCloud gibi bulut oyunculuk hizmetleri veya oyun yapımcıları Orion'ı projelerine dâhil ederlerse frame işleme hızı %30 artıyor, oyuncuların ihtiyaç duydukları bant genişliği %40, veriyi işleyen bilgisayarın yükü de %20 azalıyormuş. Dediğim gibi, bizlik bir durum yok ama böyle bir şey de var, haberiniz olsun istedim. Doom Eternal'a dâhil edilmiş ve sonuç olumluymuş söylendiği kadarıyla. ■**ÖMER**

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Bethesda | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One

FALLOUT 76

Bethesda hatalarından dönmeye mi başladı ne?

Geçtiğimiz yıl, "çevrimiçi" mantığında iki oyunun feci çuvallamasına şahit olduk: Anthem ve Fallout 76. Aralarındaki fark, fiyasko olduğu halde F76'nın güncellemelerle desteklemesi oldu. Bethesda sıkı çalıştı ve itibarını toparlayamamış bile olsa oyunu düzeltmek adına büyük adımlar attı. Bunlardan birincisi Nuclear Winter isimli 52 kişilik battle royale modu. İkinci adımsa NPC'ler ekleyecek Wastelanders güncellemesi. Oyuna diyalog eklenecek, Speech Check'ler geri dönecek. F76 haberleri arasında en güzeli bu. ■**ONUR**



"ETERNAL'LA BİR DOOM EVRENİ KURUYORUZ" DEMELERİ YAN OYUNLAR DA GÖRECEĞİMİZ ANLAMINA GELİR Mİ DERSİNİZ?

Konferansın Yıldızı

TÜR: : FPS | YAPIM: id Software | DAĞITIM: Bethesda | PLATFORM: PC, PS4, X-One, Switch, Stadia | ÇIKIŞ TARİHİ: 22 Kasım 2019

DOOM ETERNAL

Emekli olup anatomi bilgilerini kebapçı açmakta yine kullanamayan Doom Slayer'ın öfkesi bir kez daha uyanıyor

Bu yılki E3'ün en heyecan verici oyunu benim için Doom: Eternal'dı ancak bu yılki gösterimde yepyeni şeyler görmeyi ummuyordum. Doom: Eternal'ın ne olacağı ve ne olmayacağı benim kafamda çok belliydi ve id Software'in daha hırslı davranmasını, karışıma daha fazla malzeme katmasını beklemiyordum. Oyun 2016'daki öncülünün olduğu gibi tamamen aksiyonuyla bizi yakalayan, eski kafa bir FPS olacaktı ve bu iyi satmasına yeterdi ancak belli ki Doom: Eternal'ın aklında ekstra 1-2 bir şey daha var.

Gördüğüm kadarıyla oyunun 2016 enkarnasyonunun üzerine eklediği en büyük yenilik, kendini ciddiye alma emarelerini toptan klozete tıkıp, üzerine el bombası sallayıp, utanmadan bir de sifon çekmiş olması. 2016'daki Doom "arcade" havasında mekaniklere sahipti ancak bu oyunun sosuydu. Eternal'sa ipini koparıp, safkan bir arcade oyunu olmuş gibi duruyor. Bunun en büyük kanıtı da elbette oyuna eklenen platform öğeleri ve bunların savaş sırasında kullanımı.

Hem yatay hem dikey

2016 sürümünde dikey bir oynanış var denemezdi, çok çeşitli olmayan platform öğeleri genelde düşman akınlarını barındıran "arenalar" arasında seyahat ederken karşımıza çıkıyordu ve bu yüzden hem dövüş sırasında ortamda yatay bir şekilde dört dönüyorduk, hem de oyunun iki farklı parçası birbirine küs kalıyordu. Doom: Eternal taraflar arasındaki buzları eriterek bu duruma bir son verecek gibi duruyor çünkü görüntülerden gördüğüm kadarıyla hem büyük savaş alanlarında çok daha fazla platform öğesi var, hem de bölümde ilerlerken karşımıza daha fazla düşman serpintisi çıkıyor. Platform öğelerinin çeşitliliği de bağlamda sırıtmamalarını imkânsız kılacak kadar fazla: Devasa tuzaklar, vurarak kapı açtığımız renkli butonlar, tutunulabilir duvarlar, havada yakalayıp anlık maymunluklar yapabileceğiniz barlar, belli bölgelerde ilerlemek için kullanacağımız radyasyon kıyafeti, sualtı sekansları, zıplama "tahtaları" ve daha nicesi... Bunların yanına önceden gördüğümüz "Dash" özelliğini ve çiftemizin kancasını ekleyince hem yatay hem dikey düzlemde çok daha hareketli bir aksiyonla karşı karşıya olacağımızı görmek zor değil ki oyunun tam sürümünde muhtemelen şu ana dek gördüğümüzden fazlası olacak. Yönetmenler Hugo Martin ve Marty Stratton "senaryonun sonlarına doğru bile oyun karşınıza yeni şeyler çıkaracak" diyor.

Geçen yıl kavuştuğumuz görüntülerden artık omzumuzdaki alev püskürtücüyü kullanarak düşmanlardan zırh plakaları düşürebildiğimizi öğrenmiştik. İlk oyunda Glory Kill yaparak sağlık, elektrikli testere kullanarak da cephane çıkarabiliyorduk düşmanlardan zaten. İlk oyunla Doom: Eternal arasındaki farksa Eternal'ın bu tarz kaynakları yolumuza az koyup bizi onları düşmanlardan temin etmeye itecek olması. Ayrıca oyun içinde kullanabileceğimiz yepyeni bir yakın dövüş becerisinin de ismini öğrenmiş bulunuyoruz: Bloodpunch. İki defa Glory Kill yaparak şarj edebildiğimiz bu alan etkili beceriyi etrafımızı ufak tefek düşmanlardan temizlemek ve kodamanlara ciddi hasarlar vermek için kullanacağız gibi duruyor, ekstra bir fonksiyonu var mı yok mu, oyun gelince göreceğiz. İlk olarak geçen yıl gördüğümüz Crucible kılıcının kullanımına dairse yeni bir bilgi yok henüz.

Japonlar diğer pek çok konuda olduğu gibi oyunlarda da geleneksel takılırken Batılı AAA oyun tasarımcıları genelde inandırıcılık ile gerçekçilikten bağımsız keyif arasında gidip gelir ve dengeyi yakalamakta zorlanır malumunuz. Red Dead Redemption 2 bunların ilkinde çığır açmışken Doom: Eternal da ikinci ata oynuyor. Oyun en ufak bir kimlik bunalımına sahip değil, renk paletinden kafa üstü göstergelerine, hem görsellik, hem ses, hem de hissiyat olarak arcade olmaya çalışan ve bundan utanmayan Doom: Eternal bunun yanı sıra eskiye atıfta bulunan pek çok ince detayla bu tavrını oyuncuya sevdirmeye çalışacak. Etraftaki cephane ve güçlendirmeler rengârenk. Düşmanların tasarımları ve hareketleri eskiye sadık. Dinozor oyuncuları mest edecek, yeni köye eski adet getirerek farkını yeni nesle de sergileyecek Doom: Eternal.

2 tanecik canavar ne etsin Doom Slayer'a?

Çoklu oyuncu kısmına gelince... Geçtiğimiz yıl gösterilen Invasion sisteminin yanında yepyeni bir oyun modu daha açıklandı: Battlemode. Mantık olarak Invasion'a benzeyen ancak senaryo moduna entegre olamayn Battlemode'da, bir kişi Doom Slayer rolünü üstlenirken karşısında iki oyuncu birbirinden farklı becerilere sahip iblisler arasından hangisiyle oynayacağını seçerek onu ortadan kaldırmaya çalışacak. Yapımcıların söylediğine göre oyunun birincil çoklu oyuncu modu bu olacak, bu yüzden Deathmatch veya Capture the Flag gibi geleneksel modları görmeyeceğiz.

(Bu arada bu sefer oyunun odağının tek kişilik senaryo olacağını kesin olarak biliyoruz çünkü oyun bir Season Pass'e sahip ve ilk senesinde iki adet tek kişilik senaryo paketine kavuşacak.)

Cehennem kesmezken

Oyunun hikâyesi ilk oyunda olduğu gibi Doom: Eternal'da da iddialı kısımlardan bir tanesi olmayacaktır diye tahmin ediyorum. Yapımcılar 2 yıldır üzerine basa basa "Biz Doom: Eternal'la bir Doom Dünyası değil, bir Doom Evreni inşa ediyoruz" diyorlar. Bu da akla aşırı sürükleyici, setten sete koştuğumuz bir hikâye yapmaya çalışmanın oyunun odağını yok yere bozmak olacağını kavramışlar ve Dark Souls misali mitolojisiyle öne çıkan bir anlatı oluşturmaya çalışıyorlar gibi geliyor kulağa. Bu oyunda sadece Cehennem ve insan medeniyetinin egemenlik alanı altındaki mekânlarla sınırlı kalmayacağımızı, üzerine bir de Cennet'e gideceğimizi söyledikleri için ben buna gittikçe daha fazla ikna oluyorum. Fragmanda kimliği belirsiz bir amca tarafından söylenenler şu şekilde: "Şu an karıştığın şey, hayal edip edebileceğinden daha büyük bir şey. Eğer bu yolda devam edersen Cennet'in gazabını üzerine çekeceksin. Bu böyle yazılmış. Ceza çekme sırası onlara geldi. Sense tek başınasın. Halk artık senin halkın değil, kurtarması sana düşmüyor."

"Kehanetlere ve kaderinde yazılı olana karşı gelen kahraman" kafasına girip insanlığın başına geleceklere müdahale ettiğimiz için Cennet tebaasını da karşımıza alacağız muhtemelen. İlk oyunda Argent kaynaklarını yok etmemize şiddetle karşı çıkan eski insan yeni robot Samuel Hayden'ın Doom evrenindeki melekler için çalıştığı ve Doom Slayer'a bu yüzden ihanet ettiği yönünde teoriler ortalıkta dolaşıyor. Muhtemelen Cehennem tayfasının insan medeniyetini yok etmesinden yana oldukları düşününce kulağa olası gelmiyor değil ki Hayden'ın robot bedeninden kalanları fragmanın bir karesinde görüyoruz. Umalım da bununla kalmasın, oyun Doom Slayer'ın geçmişiyle alakalı sürprizler de saklıyor olsun.

Şaka maka eğer oyun tasarım ve mekanik cephelerinde başarılı olup bir de üzerine takip etmesi keyifli bir senaryo sunarsa, bir sonraki oyunu herhalde id Software'in kapısında bekleriz diye düşünüyorum. ■ONUR

SQUARE ENIX KONFERANSI



Iki çok büyük oyunu vardı Square Enix'in: Avengers biraz soru işaret yaratırken FF7 mest etti. Onlar dışında Deus Ex falan gibi beklenmedik bir duyuru umanlar üzüldü biraz. Bu arada sadece 2'sine yer verdik ama aramızda "bir konferansta kaç tane Final Fantasy duyurabilirler" diye isyan edenler de oldu. Yeter artık Square Enix, uçan kuşa FF demeyi bırak!



Konferansın Yıldızı

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Square Enix | **PLATFORM:** PS4 | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 3 Mart 2020

FINAL FANTASY VII REMAKE

Tarihin "en büyük" RYO'su mu olacak yoksa?

Hep bir ağızdan "Ne? E3'ün bir numaralı oyununa bu kadarcık mı yer ayırdınız? OGZ benim için bitmiştir!" dediğinizi duyar gibiyim. Merak etmeyin, merak etmeyin. İleri görüşlülük mü dersiniz, hinlik mi dersiniz bilemiyorum ama durum şu ki; bu ay FF7 Remake kapağı yapma niyetimiz oldu ama Keanu Reeves kapağı yapma fırsatını da kaçırmak istemedik. Eh bu ay çıkan büyük oyun da yok malumunuz, Ağustos sayısına kallavi bir FF7 Remake ilk bakışı girip kapağa da kendisini taşıma niyetindeyiz. Dua edin de bu ay çok büyük bir oyun lansmanı falan olmasın da Serpil FF7 Remake kapağından vazgeçmesin :)

Yardırıp yazmak istediğim çok çok fazla şey var ama kendime hâkim oluyor ve en önemli noktaları hızlıca yazıveriyorum şimdilik. Bölüm bölüm yayınlanacağını biliyorduk oyunun, kaç bölüm olacağını yapımcılar da bilmiyor henüz ama ilk bölümün çıkış tarihine kavuştuk nihayet: 3 Mart 2020. Bu yıl diye umuyordum ama neyse, çok yok yine. İlk bölümün sadece ilk şehir olan Midgar'da geçeceği de söylendi. Kulağa dar mı geldi? Bir de sadece ilk bölümün 2 bluray olacağını söyleyeyim o zaman. 2 bluray'li tek oyun bildiğim kadarıyla RDR 2, öyle düşünün.

Savaş sistemi, karakter tasarımları, orijinal hikâyenin yeni şeyler eklenerek genişletilmesi derken her şey on numara duruyor valla. Bir de daha çok Aerith insanıyım ama Tifa da <3
■ **ÖMER**



TÜR: FPS / Aksiyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Techland | **PLATFORM** PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2020 ilkbahar

DYING LIGHT

Daha zorlu bir zombi parkuru

İkinci beklenenin üzerinde başarılı olmuş oyunların, ikincilerinin genel sorunudur: Ne gibi yenilikler, gelişmeler var ki çıkış tarihinde hemen alıp girişeyim? Kyle Crane adlı zeki, çevik, kuvvetli ve -kendince- ahlâklı karakteri yönettiğimiz, "zombi parkurlu" FPS Dying Light'ın ikinci oyunu, filmi 15 yıl sonraya sarıyor. E3 resmi tanıtım filmi ve röportajlardan çıkan sonuçsa, oynanışta büyük değişiklikler olmadığı, iki kat fazla parkur hareketine sahip olduğumuz, daha ayrıntılı ve daha da bol seçenekli bir serbest oyun modunda takılıp zombi pataklayacağımız, eğlence-hikâye-oynanabilirlik ve teknik özelliklerin yüksek seviyelerde olup birbirleriyle uyumlarının daha da arttığı gibi bilgi ve izlenimler ilk aklımda kalan, ve okuyucu dostlarla ilk paylaşmak istediklerim arasında.

İlk oyundaki duvarlara asılmamıza yarayan zıpzıp kancaya, "paraglider" denilen, yamaç paraşütü benzeri bir uçma aleti-aracı eklenmiş. Ayrıca zombi karanlığından korunmaya çalışan hayatta kalanlar arasından, bize basit köprüler, merdivenler yapıp belli noktalara kapılar açacak yardımsever insanlar da yeni eklenen özellikler arasında. İlk oyundan 15 yıl sonra geçecek, Aiden Caldwell adlı, Crane'e göre daha sert ve şiddet yanlısı gibi görünen bir arkadaşı yöneteceğimiz Dying Light 2, önümüzdeki yılın 2. çeyreği, ilkbahar aylarında vitrine çıkacak. Bilgisayar ve konsol ekranları, parkur koşucusu karakterimizin teriyle ıslanıp ve zombilerin kopan uzuv parçalarını gösterecek bol bol, Techland'in tanıtım filmi ve açıklamalarından anladığım kadarıyla. Erteleme olmasın, ilki kadar beğenilsin diye ümit ederek bekliyorum. ■ **NOYAN**

TÜR: RYO / Sandbox | **YAPIM:** Koei Tecmo Games (Omega Force) | **DAĞITIM:** Square Enix
PLATFORM: PS4, Switch | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 12 Temmuz 2019

DRAGON QUEST BUILDERS 2

Tek kişilik inşaat sektörü

Dragon Quest'in distopik alternatif gerçekliğinde bir şeyler inşa etme yeteneğine sahip tek kişi olduğumuz Dragon Quest Builders çok şirin bir yan oyundu ve ikincisi daha büyük, daha iddialı ve daha şirin geliyor gibi. Bence ilk oyunun en büyük sorunları dünyanın ıssız hissettirmesi ve hikâyenin kopukluğuydu. Bir kasabayı hallettikten sonra diğerine geçip her şeye sıfırdan başlayınca dünya bütün hissettirmiyordu. E3'te gördük ki bu kez bir merkez kasabamız olacak ve farklı adalarda sıfırdan başlayarak insanlara yardım ederken o merkezi geliştirmeye hep devam edeceğiz. Merkez kasabada 4 kişiye kadar co-op oynayabileceğiz ve diğer adalara giderken de yanımızda bir NPC dolaşacak. Ayrıca oyuna tarım ekleniyor. Yani yalnızlığa, kopukluğa ve dünyanın ölü havasına geliştirmeler yapılmış gibi. Temmuz'da oynamak için sabırsızlanıyorum! ■ **EGE**





TÜR: Aksiyon
YAPIM: People Can Fly
DAĞITIM: Square Enix
PLATFORM: PC, PS4, X-One
ÇIKIŞ TARİHİ: 2020

OUTRIDERS

Uzayda işler bildiğiniz gibi, yabancı gezegenler, düşman uzaylılar falan...

E3 2019'dan kısa bir süre önce Square Enix'in sunumda yer vereceği oyunlardan birisinin Outriders adlı yeni bir fikri mülk olacağı bilgisi paylaşılmıştı. Aslında oyunun Twitter hesabı 1 Mayıs'ta açılmış, ama E3 yaklaşana kadar pek dikkat çekmemeyi başarmıştı. E3'teki sunumla birlikte resmi olarak da ilan edilmiş oldu.

Bulletstorm'u yapan ekip olan People Can Fly tarafından geliştirilen Outriders, ister tek başınıza ister 3 kişiye kadar co-op oynayabileceğiniz bir üçüncü şahıs aksiyon oyunu. Bilimkurgu temalı oyunun karanlık bir atmosferi olacak. Yabancı bir gezegeni keşfe çıkıyoruz ve burada hiç de dost canlısı olmayan yaratıklarla karşılaşıyor, gözümüzün yaşına bakmak gibi bir niyetleri olmayan düşmanlarla kıyasıya bir mücadeleye girişerek hayatta kalmaya çabalıyoruz. Bakalım bu çabayı ilginç kılacak detaylar sunabilecekler mi.

Yapımcı ekip, daha büyük çaplı bir oyun yapmak için bekledikleri fırsatı bulduklarını söylüyor. Biz de oyun çıktığında, veya en azından oynanış paylaşıldığında bu fırsatı iyi kullanıp kullanmadıklarını değerlendiririz artık. ■ **ENGİN**



BLACK WIDOW'LA SHREK'TEKİ YAKIŞIKLI PRENSİN BENZERLİĞİ GÖZ KANATICI.

TÜR: JRYO
YAPIM / DAĞITIM: Square Enix
PLATFORM: PC, PS4, X-One, Switch
ÇIKIŞ TARİHİ: 2019

FINAL FANTASY VIII REMASTERED

Her halinle güzelsin

Biriciğim, kutsalım, hayatımın oyunu FF8 de hak ettiği derecelerde olmasa da (FF7'ninki ayarında yeniden yapım istiyoruz!) Square'in pışpışlamasına maruz kalıyor nihayet. Modellemeler, kaplamalar güzelleştiriliyor; rastgele karşılaştırmaları kapatma, hızlandırma gibi eski oyunların eskiliklerine katlanamayanları rahatlatacak ufak tefek eklemeler yapılıyor. Gayet hoşnutum şahsen yeni görsellikten. Bir tek Rinoa saçlarını jöleye sokup kafasına yapıştırmış gibi durmasaydı daha iyiydi ama artık ne yapalım, bunca yıldır hayal ettiğim şekliyle hayal ede ede oynarım. ■ **ÖMER**





Pek İkna Olmadık!

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Crystal Dynamics & Eidos Montreal | **DAĞITIM:** Square Enix
PLATFORM: PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 15 Mayıs 2020

MARVEL'S AVENGERS

Ortamı bu kadar kalabalıklaştırmanın gereği yokmuş pek ama tabii siz daha iyi bilirsiniz...

Bu yıl E3 deli gibi beklediğim bir oyun barındırmıyordu. Geçen yıl uzun yılların ardından en çok istediğim şeyleri ve fazlasını veren fuar, bu yıl bir de Sony yokken şahsım adına elbette ki sönük kalacaktı ancak merak ettiğim oyunlar da yok değildi. Bunların başında da elbette The Avengers Project geliyordu. Daha önce süper kahraman gruplarını merkezine oturtan X-Men Legends, Ultimate Alliance, LEGO Marvel Super Heroes gibi oyunlar elbette ki görmüştük ancak bunlar hep tatlı ve ufak yan projeler olarak kalmıştı bildiğiniz üzere. Marvel film cephesindeki başarısını nihayet oyun sektörüne de yansıtmak adına, bu sefer sektöre sağlam giriyordu. İlk adım Spider-Man'le atılmış ve ortalık bir güzel sallanmıştı. Büyük bütçeli, en az Spider-Man kadar büyük bir gazla kitlelerin dikkatlerini üzerine çekecek bir Avengers oyununun duyurulmuş olması bu yüzden büyük bir önem taşıyordu; bu kalibrede bir "bütün süper kahramanlar toplandık" oyunu ilk defa geliyordu nihayetinde. Marvel's Avengers ismi film sektörünün ardından oyun sektöründe de bir ilk olmaya oynuyordu yani esasında.

Nihayet bu E3, Marvel's Avengers'ı görebildik ve sizi bilmem ama ben kendi adıma gördüklerimden pek memnun kaldığımı söyleyemeyeceğim. Oyunun Square Enix konferansına dek bende yarattığı olumlu etki, daima "tam anlamıyla ne olduğunu" bilmeyişimden temelleniyordu. Belki de şartları düşününce yapmalarını beklediğimiz oyun değildi gelen? Nereden biliyorduk?

Clint sonradan

Oyun tam da yapmalarını beklediğimiz şey, yani karakterler arasında geçişler yaparak oynadığımız God of War klonu bir aksiyon oyunu çıktı. Marvel's Avengers'ta Captain America, Iron Man, Hulk, Thor ve Black Widow'dan oluşma çekirdek ekip üyeleri arasında geçiş yaparak oynayacağız. Bunun neden bir problem olduğunu açıklamak içinse kreatif ekibe bakmak gerekiyor. Ana ekip Crystal Dynamics, kendilerini son dönem Tomb Raider oyunlarından tanıyoruz. Ana akım sinematik aksiyonda tecrübeleri var ancak elbette ki bir Naughty Dog seviyesinde değiller. Yakın dövüş aksiyonundaysa sittin sene önce yaptıkları, aradan geçen sürede epey de çalışan değişikliği

yaşadıkları için aslında yapmış sayamayacağımız Legacy of Kain dışında bir tecrübeleri yok. Bu noktada tek bir umut ışığı göze çarpıyor, o da God of War'un dövüş mekaniklerini tasarlayan Vince Napoli'yi ekibe katmış olmaları.

Yardımcı ekipse Deus Ex: Human Revolution ve Mankind Divided gibi iki muhteşem RYO'yla adını duyuran ancak bu bağlamda yine birinci kişi silahlı çatışma aksiyonuyla haşır neşir olmuş, son Tomb Raider oyununu devralınca da ana akım işlere çok da tutkuyla yaklaşmadıklarını az buçuk belli eden Eidos Montreal. Her iki firmanın da altından kalkması bu derece zor bir yükü genel kitlenin güveniyle taşıyabilecek bir özgeçmişi yok yani. Yakın zamanda bu türde birden fazla oynanabilir karakterle çıkıp derin bir oynanışa sahip olabilen tek oyun Devil May Cry 5 oldu, onda da benzer tarza sahip 3 oynanabilir karakterden 1 tanesi (V) diğerlerinin yanında fazla basit kalıyordu mesela. Burada birbirinden tamamen farklı, oynanışının temeli geçmişteki herhangi bir yapımdan alınmamış 5 oynanabilir karakterden bahsediyoruz ve üzerine yapımcı ekip türde yetkin bir ekip değil. Her bir karaktere oyunu tekrar tekrar oynamak isteyeceğimiz hareket repertuvarları veril(e)meyeceği hem buradan, hem de oyun çıktıktan sonra ücretsiz olarak yeni oynanabilir karakterler ve senaryo görevleri ekleneceği duyurusundan anlaşılıyor. Dövüş mekanikleri Spider-Man'e, God of War'a falan kıyasla fazlasıyla basit kalırsa şaşırmayın yani, diğer türlü seri üretim karakter eklentisi çıkaramazlar çünkü. Nitekim karakterlerin her birinin birbirinden farklı olduğu ve "eğlenceli durdukları" söyleniyor.

Ha unutmadan, bunların üzerine bir de oyunda yıllarca yeni içeriklerle desteklenecek bir çoklu oyuncu modu olacağı açıklandı, tek kişilik senaryoda bile hakkıyla yapması zor bir işe kalkıştıkları şu noktada bir de bunun kotarılabileceğine ihtimal vermiyorum ben. Belirtmeden geçmeyeyim, ana senaryo modu tamamen tek kişilik olacak. Ortaklaşa oynama seçeneğine yalnızca çevrimiçi görevlerde sahip olacağız.

Kabağın hep patladığı yer

Oyunun bir anlatı örneği olarak en kadar başarılı olacağı da bir başka merak konusu elbette ancak burada olumlu ya da olumsuz bir tahminim olduğunu söyleyemeyeceğim. Fragmanda izlediğimiz görüntülerin büyük bir kısmı ve E3'te kapalı kapılar ardında basın mensuplarına gösterilen oynanış görüntüleri anladığım kadarıyla oyunun giriş sekansından. Avengers Günü kapsamında ekibimiz San Francisco'da yeni kurdukları teknolojik karargâhın açılışını yapmaktalar. Bunun yanında deneysel bir güç kaynağıyla çalışan yepyeni bir Helicarrier sahibi de olmuşlar. Taskmaster'ın adamlarıyla Golden Gate köprüsüne yaptığı bir saldırı, şaşırtmaca çıkıyor ve kötülerimiz Terrigen kristali olduğunu tahmin ettiğim bu deneysel güç kaynağını patlatıyorlar. Bunun sonucunda Helicarrier infilak edip o sırada içinde bulunan Captain America'yı ve San Francisco şehir merkezini yanında götürüyor. Akabinde hikâye aylar (veya yıllar) sonrasına atlıyor. Azımsanamayacak kadar büyük bir kesimin olanlar yüzünden Avengers'ı suçladığını, ekibin dağıldığını ve süper kahramanlığın yasadışı ilan edildiğini görüyoruz. Oyuna tam anlamıyla başladığımız an da yeniden toplanma çabalarına girişecekleri bu nokta olacak gibi. Hem geçtiğimiz Nisan ayında vizyona giren Avengers: Endgame'le hem de Avengers: Disassembled hikâyesiyle benzerlikleri olan bir senaryo var karşımızda ancak sadece başını gördük, şaşırma şansımız mevcut. Bu noktada kulaklarımı oynanış gösterimine katılıp diyalogların Marvel filmlerine öykündükleri halde kalite olarak onlardan aşağı kaldıklarını söyleyenlere tıkıyorum ve zihnimi fragmandan oyunda olacağını anladığımız Abomination, Hank Pym ve Nick Fury gibi karakterlerin heyecanıyla doldurmaya çalışıyorum...

Görsel tasarımıyla ilgili şikâyette bulunmamamın sebebi oyunun görselliğini beğenmiş olmam değil elbette, anca sıra geldi. Oyunun görselliği detay kalitesi gibi nicel noktalarda kötü değil ancak tasarımlar genel olarak Spider-Man'de olduğu gibi kendi ayakları üzerinde durmaktan da, filmlerdeki oturmuş suretleri taklit etmekten de fazlasıyla uzak. Eidos Montreal'in Deus Ex oyunlarında oyunculara üstün de üstü kalitede bir görsel tasarım sunduğunu düşününce oyundaki katkılarının tahminimden az olduğu argümanı güçleniyor zihnimde. Görsellikteki tek problem kostüm tasarımları olsa problem etmeyebilirdim çünkü oyunda uçsuz bucaksız bir özelleştirme sistemi bulunacağı ("MİKRO ÖDEME" diye haykırdı iç sesim) onaylandı ancak karakterlerin yüzleri de jeneriklikten ölüyor be arkadaşlar. Özelleştirme sisteminin üç ana başlıkta toplanacağı söylendi bu arada: Beceriler, Ekipmanlar ve Kozmetik.

Tanıdık sesler

Ana ekibin seslendirme kadrosu fazlasıyla iyi isimlerden oluşuyor ancak burada da kartlar fazla güvenli oynanmış gibi. Tony Stark'ı yıllar yılı Nathan Drake'le özdeşleştirdiğimiz Nolan North seslendiriyor mesela ve bu bana battı. Neden derseniz, North'un seslendirme sanatçılığına kesinlikle laf edecek değilim, Arkham City'deki Penguen'i onun seslendirdiğini öğrenince şok geçirmiştim ancak Tony Stark'ı birebir Nathan Drake sesiyle oynadığını görmek canımı sıktı. Troy Baker'ın hayat verdiği Bruce Banner da aynı durumdan mustarip. Her iki sanatçının da nelere kadir olduğunu bilmek ve oyunda gösterdikleri varlığın en standart halleriyle olduğunu görmek beni üzüyor. Thor (Travis Willingham), Black Widow (Laura Bailey) ve Cap (Jeff Schine) için bir alışma süreci atlatmamız gerekecek ve akabinde her birini kabulleneceğiz diye düşünüyorum.

Oyunun ve hakkında açıklananların bende bıraktığı genel izlenim bu şekilde, baştan aşağı bir gariplikler silsilesi. 2018 başlarında Naughty Dog'dan ayrılan Shaun Escayg'ın an itibariyle oyunun yönetmeni olarak anılması bile garip, nihayetinde oyunun çok önce geliştirilmeye başlanmış olması gerekiyor ve 1 yıla kalmadan çıkacak. Yönetmen geliştirme sürecinin ikinci yarısında mı sahaya girdi yahu? Fazla hırslı bir projenin yanlış stüdyoya teslim edildiğini düşünüyorum, umarım haksız çıkarım. Beta testi sonrası iyisiyle kötüsüyle tekrar konuşuruz. ■ **ONUR**







NINTENDO DIRECT

Nintendo konferans yapmayıp önceden hazırladığı Direct videosunu paylaştı her E3'te olduğu gibi. İlk defa bu kadar devrimsel gelen Pokémon'un önüne hiçbir şey geçemez derken Breath of the Wild'ın yenisini çat diye kafamıza atıverdiler. Direct boyunca çoğu oyun hızlıca geçildiği için pek bir şey anlaşılmadı ama sonrasında başlayan Treehouse ismindeki canlı yayınlarda önemli oyunları bol bol gördük, bol bol gaza geldik.



TÜR: JRYO | **YAPIM:** Game Freak | **DAĞITIM:** The Pokémon Company / Nintendo
PLATFORM: Switch | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 15 Kasım 2019

Konferansın Yıldızı

POKÉMON SWORD & SHIELD

Pokémon! Sadece bir kısmını yakala!

Hâlâ şaka gibi hissettiriyor ama Pokémon'u sonunda, SONUNDA Nintendo'nun bir ev konsolunda, kocaman televizyon ekranlarında görebileceğiz (evet, Let's Go'ları saymıyorum) ve bunun etkisini E3 2019'da görmemize rağmen hâlâ üstümden atabilmiş değilim. Bunun getirdiği güzellikleri anlatmadan önce E3'te şimdilik öğrendiğimiz eksiklere bir değinmek lazım.

Öncelikle Pokémon'u yıllardır oynayan ve bir şekilde tüm koleksiyonunu oyundan oyuna aktarmış ve Sun & Moon'a kadar getirebilmiş arkadaşlara kötü bir haberim var, maalesef Sword & Shield'a eski pokémon'larınızı aktaramıyorsunuz. Daha doğrusu şöyle diyeyim, yeni bölgemiz Galar'ın Pokédex'inde yoksa aktaramıyorsunuz ve işin kötü tarafı bu Pokédex'te hangi nesiller ve o nesillerin hangi pokémon'ları var en ufak bir fikrimiz yok şu ana kadar. E3'te gördüğümüz kadarıyla her jenerasyondan bir şeyler var fakat bu favori pokémon'unuzun olacağına da garanti değil. Üçüncü jenerasyon oyunlarından (Ruby & Sapphire) bu yana temel bir özelliği koleksiyonculuk olan ve sloganı "Gotta Catch 'em All" olan bir seri için gerçekten de tuhaf bir karar.

Bunun yanı sıra oyuna gelen en büyük eleştirilerden biri de animasyonların basitliği, ki Pokémon X & Y'den bu yana 3DS'teki tüm oyunlarda aynı animasyonların kullanılıyor olması ve Switch'te pokémon sayısı kısıtlamasına rağmen bunun değişmemiş gibi görünmesi hoş değil.

Fakaaat... Bu eksiklere ve sıkıntılara rağmen Sword & Shield için hâlâ heyecanlıyım, çünkü geriye kalan her şey gerçekten güzel görünüyor. Oynanış yine klasik Pokémon tarzından ilerlese de Dynamax adı altında, 3-4 tur süren ve pokémon'u bildiğiniz kocaman yapıp istatistikleriyle saldırılarını değiştiren yeni bir özellik eklenmiş. Şahsen Mega Evolution'ları sırf yeni tasarımlar yüzünden tercih eden ve Dynamax'ın biraz tembellik olduğunu düşünen bir adam olsam da bunu her pokémon'a uygulayabiliyor oluşumuz, herkesin sevdiği her pokémon'la yapabilecek oluşu gayet iyi. Ayrıca artık GYM dövüşlerinin de stadyum gibi alanlarda, o atmosferi vererek yapılıyor olması da apayrı bir tat ve GYM dövüşlerinin önemli olduğu hissiyatını daha iyi veriyor.

Oyunun açık dünyasını ilk gördüğümde verdiğim ilk tepki "evet, yıllardır beklediğim Pokémon oyunu bu" olmuştu ve üstünden bir hafta geçmesine rağmen tepkim hâlâ değişmedi. Önceki oyunlar da açık dünyaydı, evet, ama bu oyunun sunduğu klasik üçüncü şahıs kamera açısı oyuna apayrı bir hissiyat ve biraz daha bilinmezlik katıyor. Bu da doğal olarak keşfetme hissiyatını daha da tetikliyor. Bir de bunun üstüne etrafta gezinen pokémon'ları ve pokémon eğitmenlerini görünce Pokémon DVO'suna en yakın oyunun geldiğini düşünmeden edemedim. Bunların üstüne E3'ün ilk gün sunumundaki Pokémon Sword & Shield oynanış kısmının büyük bir 4 kişilik raid dövüşüyle kapatıldığını görünce benim için akan sular durdu çünkü "raid" kelimesini duyunca kendimi tutmayı beceremiyorum. Pokémon Go'nun raid mantığının benimsenmiş olması gerçekten iyi ve raid'lerle gelecek pokémon'lar oyuncuları aktif tutacaktır kesinlikle.

Uzun lafın kısası, Game Freak bazılarımız için çok büyük diyebileceğimiz eksiklere rağmen yıllardır alıştığımız büyüklükteki bir RYO'ya en yakın Pokémon RYO tecrübesini Sword & Shield'la sunacakmış gibi görünüyor. Bunların üstüne eklenebilecek şeyler de belirttiğim eksiklerin önümüzdeki Switch nesli Pokémon oyunlarında giderilmesi olacaktır. Şimdi, lütfen biri beni tutsun çünkü ikinci bir Switch daha alıp bir elimde Pokémon Sword, diğerinde de Pokémon Shield tutup "Pokémon Kılıç Kalkan Ekibi" cosplayi yapma fikri çok cazip ve komik gelmeye başlıyor. ■ **SABRİ**

Aksiyon Fıçısı

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Platinum Games | **DAĞITIM:** Nintendo | **PLATFORM:** Switch | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 30 Ağustos 2019

ASTRAL CHAIN

Bizim bir Babylon's Fall bir de Bayonetta 3 siparişi vardı, onlar ne oldu?

Nintendo sunumundaki fragmanını izleyince "hoş duruyor ama Platinum'un o kadar da fazla özenmediği bir yan proje herhalde" diye düşünmüştüm ama oynanış videoları beni yanılttı.

Başında NieR: Automata'nın ve Bayonetta'nın başındaki yapımcılar var. Dövüşlerin ağırlığı Automata'ya yakın hissettiriyor (hikâye hiç ona yakın hissettirmiyor ama, gayet klişe çıkacak gibi). Cel-shade tarzındaki ve bol ışıklı neonlu grafik stilinin haricinde oyunun son derece gelişmiş ve çeşitlilik sahibi dövüş sistemi dikkat çekici. Yarattığımız karakterin persona veya stand benzeri legion adında yancıları var, farklı farklı tarzlarda beş taneler ve bunları istediğimiz zaman çağırabiliyoruz, uzun süre de yanımızda kalıyorlar. Kendi kendilerine savaşıyorlar ama pozisyonlarını belirleyebiliyor ve onlarla ortak saldırılar yapabiliyoruz. Bu legion'lar ruhani bir zincirle kolumuza bağlı, bu da ilginç atraksiyonlar demek. Örneğin legion'ı gürz gibi düşmana sallayabiliyoruz, veya düşmanın etrafında dolanıp onu o zincirle çevreleyip bir süre sersemletebiliyoruz.

5 farklı legion var demiştim, savaş esnasında aralarında anlık geçiş yapabiliyoruz. Ağır bir saldırıdan korunmak için bir tanesini seçtim, sonra saldırgan bir taneye geçip hasar verdim, sonra üstüne binebildiğim bir pantere dönüşeni seçip AoE saldırıdan kaçtım falan derken çok aktif rol oynadığımız bir sistem söz konusu. Nintendo'nun YouTube kanalında 2 parçalı bir oynanış videosu var, özellikle 2.'nin sonlarındaki boss dövüşlerini izlemeniz tavsiyedir, oyun boss dövüşlerinde acayip parlıyor. ■ **ÖMER**



TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM:** Next Level Games | **DAĞITIM:** Nintendo
PLATFORM: Switch | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2019 sonları

LUIGI'S MANSION 3

Who you gonna call?

Nintendo'nun büyük çaplı oyunlarını seven, yan oyunlarınlaysa fazla ilgilenmeyen benim bile bayağı ilgimi çekmeyi başaran enteresan bir oyun Luigi's Mansion 3. Mario ve tayfası bir otele tatile gider ama Luigi dışındakiler ortadan kaybolur, oteli de hayaletler basar. Görevimiz diğerlerini bulup otelden kaçmak.

Bulmaca / gizem çözme tarafı kadar aksiyonu da ön planda oyunun. Luigi'nin sırtındaki, Hayalet Avcıları'nın kullandığı aygıta benzeyen aygıt önemli. Kendisi hayalet emebiliyor, canı yüksek hayaletleri sağa sola vurabiliyor, pompa fırlatıp kutuları, kalkanları vs. ortadan kaldırabiliyor. Luigi'nin etrafı hayaletlerle sarılıyken bir hayaleti tutup diğerlerine vurdurup ortamı temizlemeye çalışması falan bayağı eğlenceli göründü gözüme.

Bir de Gooigi var, Luigi'nin balçıktan oluşan klonu o da, parmaklıklardan falan geçebiliyor. Oyunu co-op oynayabiliyorsunuz, ikinci oyuncu Gooigi'yi yönetiyor bu durumda. Suya girmek dışında Luigi'nin her yapabildiğini yapıyor gibi duruyor. Co-op demişken 4 kişilik yerel veya online modlar da var, onlar da şık görünüyor. ■ **ÖMER**



TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** CD Projekt Red | **DAĞITIM:** CD Projekt | **PLATFORM:** Switch | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2019

THE WITCHER 3: WILD HUNT

Canavar avcısı yollarda...

E3'ün herkes tarafından bilinen o büyük sırlarından biri de bu neslin en iyi oyunlarından The Witcher III'ün Switch için çıkacağıydı ki bu da Nintendo sunumunda yaklaşık 10 saniyelik bir videoyla duyuruldu. Görsel manada diğer konsollarla kapışacak kalitede olmasa da televizyonda 720p eldeyse 540p modunda çalışacak The Witcher III aynı zamanda bütün ek içerik ve paketlerini de beraberinde getiriyor. 540p biraz can sıksa da özellikle küçük Switch ekranında ciddi bir sorun yaratmayacağı kanaatindeyim. Aksiyonun ve detayların iyice arttığı anlarda da akıcılık sorunları yaşanmazsa, bence seriyi denememiş her Switch sahibinin alması gereken oyunlardan olacak. ■**ALİ**



TÜR: Aksiyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Sega | **PLATFORM:** Switch
ÇIKIŞ TARİHİ: 2019

PANZER DRAGOON

Yerli dragoonumuz göklerde

Zamanında çok sevdiğim eski oyunlardan birini diriltme hakkım olsa bunu Panzer Dragoon'da kullanmazdım herhalde. Zira özünde basit bir raylı-shooter olan oyuna yeni grafiklerin veya ekstra detayların katabileceklerinin sınırlı olacağını düşünüyorum. Sega'nın Switch'e çıkaracağı bu yapıma, fragmanda gözüken sağlam grafiklere ek olarak yeni oynanış mekanikleri de eklenecekmiş. En son Panzer Dragoon oyununun 17 yıl önce çıktığını düşünürsek, Sega'nın bu markayı diriltecek olması oldukça cesur bir hamle. ■**ALİ**



TÜR: Strateji | **YAPIM:** Romero Games | **DAĞITIM:** Paradox Interactive
PLATFORM: PC, PS4, X-One, Switch | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2020

EMPIRE OF SIN

Kumarda kaybeden oyunda kazanır

E3'de kimsenin sormadığı o büyük sorulardan biri de John Romero'nun son dönemde ne yaptığıydı. Romero Games'in duyurduğu ilk eser 1920'ler Chicago'sunda geçen gangster temalı strateji oyunu Empire of Sin oldu. Aksiyonun tam anlamıyla bir strateji oyunu kafasında geçeceği oyunda, bir taraftan da güçlü bir imparatorluk kurmak için çeşitli yapılar inşa ederek onları geliştirmek gerekecek. Bu noktada size karşı çıkan rakip çeteler, mecburi ortaklıklar ve Romero'nun vurguladığı üzere bolca şiddet bize eşlik ediyor olacak. ■**ALİ**



TÜR: Spor | **YAPIM / DAĞITIM:** Sega | **PLATFORM:** Switch | **ÇIKIŞ TARİHİ:** Kasım 2019

MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES TOKYO 2020

100 metrede Sonic'e kafa tutmak

2008'den beri var olan ve, meeh, pek de büyük başarı yakalayamamış, orta karar bir seri Mario & Sonic at the Olympics serisi. Ama tabii belli olmuyor bu işler, hazır olimpiyatlar da memleketindeyken Sega bu kez patlama yapabilir. Ha evet, Sega yapıyor oyunu, Nintendo değil.

Tırmanmasından tenisine, futbolundan sörfüne, eskriminden jimnastiğine sürüsüyle mini oyundan oluşacak. Bunların her birinin o spora yönelik ful bir oyun kadar gelişmiş olmasını beklemek saçma elbette. Asıl soru "Her biri Mario Party'deki bir mini oyun kadar eğlenceli olur mu?" olmalı. Bakacağız. ■**ÖMER**



TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM / DAĞITIM:** Nintendo | **PLATFORM:** Switch | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

Konferansın Diğer Yıldızı

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD 2

Link, Zelda siz Hyrola?

Switch'in çıkış oyunlarından olan Breath of the Wild konsolun bu denli başarılı olmasında en önemli etkenlerden biriydi. Hak ettiği övgüleri bolca alıp gayet güzel DLC'lerle de bunu destekleyen yapımın epey sürpriz bir devam oyunu duyuruldu E3'te. Şimdi eldeki bilgiler epey az olmakla beraber ekibin çok fazla DLC fikri ürettikten sonra "dur lan bunları toplasak ayrı oyun olur" demesinden bu işe giriştiğini biliyoruz. Oyun muhtemelen daha karanlık bir atmosfere ve Twilight People'la ilgili bir konuya sahip olacak. Zelda'yla oynanması hatta co-op olma ihtimali de var. Yapım yine Hyrule topraklarında geçecek ama benim tahminim ortamın ilk oyundan sonra olan devasa bir olay sonrası tamamen değişeceği yönünde. Daha büyük bulmaca zindanları, yeni yetenekler, görülecek bir sürü yeni yer ve mümkünse daha az Korok tohumu da şahsen oyundan istediklerim arasında. ■ **EREN E.**



TÜR: Simülasyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Nintendo | **PLATFORM:** Switch | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 20 Mart 2020

ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS

Stardew'leşmek yaramış

İnsanların neden Animal Crossing'i sevdiğini açıklamak gerçekten zor. Bunu yeni oyun için yanıp tutuşan biri olarak söylüyorum. Bu yüzden de Animal Crossing'in yeni oyunu için yeni detaylar öğreneceğim diye E3'ü sabırsızlıkla bekleyip oyunun çıkış tarihinin 2020'ye çekildiğini öğrenmek biraz üzmedi değil. Ama gösterilen kısa fragmanda oyunun tam adının Animal Crossing: New Horizons olacağının yanı sıra, yine benzer türe ait Harvest Moon / Stardew Valley gibi oyunlardan etkilenildiğini ve crafting, karakteri istediğimiz gibi özelleştirme ve çevrimiçi co-op gibi özellikleri görmek de acayip mutlu etti. Şimdilik oyunun tek eksik yanı oto-kayıt özelliğinin gelişiyle Mr. Resetti'nin işsiz kalması gibi görünüyor. Özleyeceğim seni Mr. Resetti, çok azarladın vaktinde ama hak ettim yani. ■ **SABRİ**



TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Marvelous First Studio | **DAĞITIM:** Nintendo | **PLATFORM:** Switch | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 13 Eylül 2019

DAEMON X MACHINA

Soluksuz mecha aksiyonuna az kaldı

Dev mecha'larla savaştığınız aksiyon oyunu Daemon X Machina'nın oynanabilir demosu eğlenceli olsa da korkunç frame rate ve keşmekeş grafikler yüzünden pek de tatlı gelmemişti. E3 fragmanı ve ardından gelen bilgilerse umutlarımı yeniden yeşertti denebilir. Yapımcılar daha açık seçik grafiklerin sözünü verirken optimizasyon konusunda da aşama kaydettiklerini belirttiler. Hikâye modu zaten güzel olacağa benziyordu, yanına 4 kişilik online veya yerel co-op olacağını bilmek de sevindirdi ■ **EREN E.**

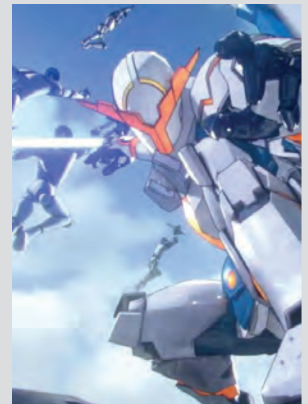


TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Grashopper Manufacture | **DAĞITIM:** Marvelous | **PLATFORM:** Switch | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2020

NO MORE HEROES III

Travis durduğu yerde duramamış

Şahsen çok sevmesem de sayısız çılgınlık ve abartıyla kendisine oldukça büyük bir hayran kitlesi yakalayan aksiyon oyunu No More Heroes, bu sefer Switch'e özel olarak gelecek. Animeleri aratmayacak mecha dövüşleri ve Travis'in saçmalıklarıyla dolu olacağına emin olduğum No More Heroes III'ün sevenlerine istedikleri her şeyi fazlasıyla sunacağına şüphem yok. Grasshopper Manufacture şimdiye kadar çılgınlık ve garip oyun mekanikleri konusunda büyük abisi Suda 51'i hiç utandırmadı. Bundan sonra da durumun farklı olması için bir neden göremiyorum. ■ **ALİ**



MICROSOFT KONFERANSI



Sony'nin yokluğunu fırsat bilen Microsoft yardırdı da yardırdı. Sadece yeni konsolunu duyurmakla kalmadı, 1 buçuk saat boyunca tam 60 oyun gösterdi. Büyük oyunların oynanışını fazla göremedik, sinematik vermekle yetindiler ama olsun. Hepsi bir yana, Keanu Reeves yetti zaten.

YENİ XBOX VE DİĞERLERİ

Oyun sayısı ve çeşitliliği olarak zengindi Microsoft konferansı. Ama her ne kadar konferans oyun ağırlıklıysa da Microsoft başta yeni konsolu olmak üzere oyuncuları yakından ilgilendirecek başka önemli projeler de duyurdu.

Project Scarlett

Ve Microsoft'un, kod adı Project Scarlett olan yeni konsolu hakkındaki ilk bilgilere E3 sayesinde kavuşmuş bulunuyoruz. İlk bilgiler derken çok da heyecan yapmayın ama, henüz elimizde çok az şey var.

Konsolun hem işlemcide hem ekran kartında AMD mimarisi kullanacağı; işlem gücü bakımından Xbox One X'in 4 katını sunacağı; 8k, 120 fps ve ray tracing destekleyeceği ve belki de en önemlisi barındıracağı SSD sayesinde yükleme sürelerini minimuma indireceği söylenenler arasında. Geçtiğimiz aylarda Sony'nin yeni konsolu için söylediklerine çok yakın yani söylenenler. Konsolların geliştirici kitleri ellerine ulaşan bazı yapımcılar yeni Playstation'ın yeni Xbox'tan daha güçlü olduğunu söylemiş ama konsolların pazara sürülecek modellerini öğrenmeden yorum yapmayayım ben yine. Konsolun geri uyumluluğa sahip olacağı da biliniyor ayrıca. Fiyat belirsiz henüz. Çıkış tarihiyse 2020 sonları.

xCloud

Microsoft'un komple buluta yönelmeyip geleneksel bir konsol çıkaracağını duyurması sevindirici ancak buluta verdikleri önem de azalmış değil. 1 değil 2 tane bulut sistemi duyurdular.

Birincisi Stadia gibi. Yani Microsoft'un veri merkezi olacak ve siz oraya bağlanarak Xbox One'ınızda (veya tabii Scarlett'ınızda) oyununuzu oynayabileceksiniz. İkincisiylyse kendi evinizdeki konsolu merkez olarak kullanabileceksiniz. Yani evde konsol açık olacak, siz de alakasız bir yerde telefonu-



nuzdan veya nereden istiyorsanız oradan takılabileceksiniz.

Fiyatlandırma gibi konular burada da halen soru işareti (ki Türkiye'deki Xbox oyunlarının fiyatlarını düşününce çok da heyecanla beklemiyorum fiyatları diyeyim).

Xbox Elite Wireless Controller Series 2

Xbox One'ın Elite kontrol cihazının ikincisi de fuarda duyurulanlar arasındaydı. Cihazın dâhili pile sahip olması ilk göze çarpan özelliği. Onun dışında bluetooth bağlantısı olması da güzel bir artı. Tabii en önemli satış noktası, gamepad'i analog hassasiyetinden tetik hassasiyetine, farklı oyunlar için farklı profillere kadar istediğiniz gibi kişiselleştirebilmeniz.

Fiyatı yüksek, ABD'de 180 dolara satılıyor ama en iyi Xbox tecrübesini yaşamayı isteyen cebi dolu oyuncular alacaklardır yine

Game Pass Açılımları

Şimdi arkadaşlar size bir iyi bir de kötü haberim var ama kötü haber sağ olsun iyi haber bizi pek ilgilendirmiyor. İyi haber: Game Pass artık PC'de! Kötü haberse… Microsoft Türkiye.

İki ay önce Xbox oyunlarına gelen zamları hatırlarsınız. Şu an dünyadaki en pahalı oyunlar Xbox'ın Türkiye mağazasında satılıyor (çok araştırdım ama belki gözümden kaçan başka ülke olmuştur, biliyorsanız paylaşın lütfen). The Division 2'nin Xbox standart sürümü 602 TL, yani 104 dolar. Bu bildiğim kadarıyla dünyadaki en pahalı standart sürüm oyun. Neden? Çünkü Xbox Türkiye "artık daha fazla konsol satamayız ülkede, konsolu alanlar da paşa paşa kaç para yaparsak yapalım alacaklar oyunu, sömürelim" düşüncesinde. Müşteri memnuniyeti, geleceğe yatırım gibi kavramlar gündeminde yer almıyor.

Bunları niye anlattım? Microsoft globalde bir karar almış, belli vizyonları doğrultusunda Game Pass'i PC'ye getirmeye karar vermiş ama sadece ve sadece 2 ülkede yok bu! Evet, biri Türkiye! Neden? "Oyun satınca daha çok para oluyor" gibi bir vizyonsuzluktan başka bir şey gelmiyor aklıma.

Bu arada Game Pass Ultimate isminde bir üyelik türü daha geldi. Game Pass Xbox ve PC ve Gold üyeliği dâhil buna. Biz de alabiliyoruz ama PC'si çalışmıyor tabii.





TÜR: FPS | **YAPIM:** 343 Industries | **DAĞITIM:** Microsoft | **PLATFORM:** PC, X-One, Scarlett | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2020

HALO INFINITE

Iki dakika gittik, hemen kırmışsınız gezegeni

Geçtiğimiz yıl E3'te şöyle ucundan kıyısından bir görüntüyle duyurulan Halo Infinite, bu yıl Microsoft konferansının merak edilen oyunlarındandı. Sinematik bir video gösterildi, oynanışla ilgili bir detaya vakıf olamadık. Ama Master Chief'in geri dönüşü bile yeter öte yandan.

Geliştirici firma 343 Industries'in patronu Bonnie Ross, Halo Infinite'in "ruhani bir yeniden başlangıç" (spiritual reboot) olduğunu söylüyor. Ama hikâye olarak geriye değil son oyundan sonrasına gidiyoruz.

Videoda, Master Chief'in elinde tuttuğu çip ve çipi kaskına taktıktan sonra görülen 'yapay zekâ tespit edilemedi' mesajı akıllara 'Acaba Cortana da oyunda yer alacak mı?' sorusunu getiriyordu -ki videonun sonlarına doğru duyduğumuz ses de bir anlamda bu soruya cevap vermiş oldu.

Infinite'le bölünmüş ekranda multiplayer deneyimi de geri dönüyor. Serinin 5. oyununda bunu göremeyip şikayetçi olanların sesine kulak verilmiş anlaşıldığı kadarıyla. Oyunun çıkışında battle royale modunun olmasının planlanmadığı, ama oyuncuların dilerlerse Forge modunu kullanıp kendi modlarını tasarlayabilecekleri açıklanmış durumda.

Oyun hakkında verilen belki en dikkat çekici bilgi, Infinite'in Microsoft'un yeni konsolu Project Scarlett'in çıkış oyunu olacağı şeklindeki açıklamaydı. Yani oyun, 2020 tatil döneminde (yıl sonunda) geliyor. ■ **ENGİN**

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** From Software | **DAĞITIM:** Bandai Namco
PLATFORM: PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -



ELDEN RING

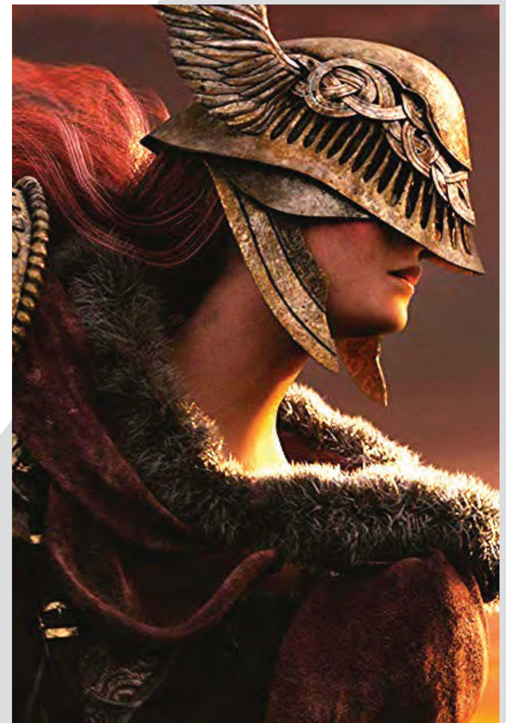
Oradan bir yüzük çek usta, aman Tolkien duymasın

Ekrana gelen "Hidetaka Miyazaki ve George R.R. Martin tarafından yaratılan yeni bir dünya" yazısı, diken diken olan tüyler. Eline dirseğinden kopuk, kanlı bir kol takmış biri. "Bunu hayal bile edebileceğinizden şüphe ederim" diyen karanlık bir ses... Ve devamında buram buram Souls esintileri taşıyan acayip gizemli bir fragman. İşte bu benim için E3 2019'un en heyecan verici anlarından biriydi sevgili dostlar.

From Software'in yeni oyunu resmi olarak duyuruldu ve Miyazaki üstat, Game of Thrones yazarı Martin'le birlikte kaleme aldığı hikâyesinde bizi bu sefer açık dünyaya bırakacak. Elden Ring ismi verilen gizemli konsept oyunun da ana dayanağını oluşturuyor. Fragmanda birinin bu yüzüğü parçaladığını gördük ve Miyazaki bu konuda daha fazla konuşmasa da oyunun en önemli teması da bu olacak.

Bu açık dünyada krallıklar arasında dolaşacak, kralları (ve kraliçeleri ve belki de başka hükümdarları) öldürerek yeteneklerini kendimize alacağız. Elden Ring tek bir kişinin hikâyesini anlatmayacak, yine eskiden olduğu gibi kendi karakterimizi yaratacak, ister savaşçı, ister büyücü olacağız. Elbette birbirinden korkutucu ve gizemli boss'lar da Soulsborne oyunlarını aratmayacak.

Sekiro'yu yelpazenin diğer tarafına koyacak olursak Elden Ring, From Software'in alıştığımız tarza dönüş yaptığı, acayip derecede zor bir oyun olacak ve ben de bu zorluğa bodoslama dalmak için gün sayıyor olacağım. ■ **ESER**



TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Mojang | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One, Switch | **ÇIKIŞ TARİHİ:** Bahar 2020

MINECRAFT DUNGEONS

Zindanlar ve Creeper'lar

İlk olarak geçen yıl Minecon'da duyurulan Minecraft Dungeons, E3'te oynanış videosuyla boy gösterdi. Ayrıca basın mensupları oyunu deneme şansına da erişti. Basit bir hack and slash zindan temizleme oyunu olduğunu söyleyebiliriz. Daha önceden yalnızca PC için duyurulan oyunla ilgili belki de en büyük yeni haber diğer platformlara gelişi oldu. PS4, Xbox One ve Switch de bu aile oyunuyla şenlenecek. Diablo benzeri bir oyundan aile oyunu diye bahsetmek de tuhaf tabii ama dibine kadar Minecraft'leştiği için durum bu. Yaratık çeşitliliği Minecraft'e göre artırılmazsa biraz sıkıcı olacağını düşünüyorum ama yeni nesilleri aksiyon RYO'lara alıştırarak 10 sene sonra çok kral oyunlar oynamamızı da sağlayabilir. Hem çevrimiçi hem de aynı aletten 4 kişiye kadar beraber oynama desteği de bunu dinozor oyuncular için çocuklarıyla oyun oynama konusunda iyi bir seçim yapacak gibi. ■ **EGE**



TÜR: RYO | **YAPIM:** Obsidian Entertainment
DAĞITIM: Private Division | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One
ÇIKIŞ TARİHİ: 25 Ekim 2019

THE OUTER WORLDS

Bana ne yediğini söyle, sana düşmanını söyleyeyim

Obsidian, E3'te yeni bilimkurgu rol yapma oyunu The Outer Worlds'le ilgili bilgiler vermek konusunda pek cimrilik yapmadı. İnsanlar ister istemez bu oyunu Fallout'la kıyaslıyor ve kıyaslayacak, sonuçta işin arkasında Fallout: New Vegas'ı geliştiren isimler var ve The Outer Worlds duyurusunda da Fallout ismi ön plana çıkmıştı zaten.

Bu yüzden fuardaki yeni oynanış görüntüleri ve demoda da oyunun Fallout benzeri yanlarına biraz daha eğildi Obsidian. Mesela oyunda aynı Fallout'taki VATS benzeri bir sistem olacak, ismi de TTD (Taktiksel Zaman Genleşmesi). Bu özellik sayesinde zamanı yavaşlatabilecek, düşmanın vücudunda ateş edebileceğimiz farklı bölgeleri seçebileceğiz. Buraya kadar hepsi tanıdık ama bu sistemle hedefin en sevdiği yiyeceği de öğrenecek olmak biraz çılgınca değil mi? Bu sayede düşmanlarımızı sevdikleri yemekleri zehirleyerek de devre dışı bırakmak mümkün olacakmış. Eğlenceye gel :)

Fuarda ayrıca The Outer Worlds'te birbirinden ilginç yol arkadaşlarına sahip olacağımızı da öğrenmek güzel oldu. Mesela içki düşkünü, en büyük hobisi "gezegenlerdeki dev yaratıklara saldırmak" olan kelle avcısı Nyoka, bize işimize çok yarayacak tıbbi bilgiler öğretecek olan Ellie gibi. Bu noktada öğrendiğimiz bir yeni şey de karakterimizin illa savaşçı veya gizlilik ustası veya diyalog cambazı olmasına gerek olmaması. Liderlik yeteneği sayesinde yanımızdakilerin yeteneklerini kendimizinki gibi kullanabileceğiz çünkü.

Kısacası sabırsızlanmakta haklıyız, Obsidian çok renkli bir RYO'yla karşımıza çıkmaya hazırlanıyor çünkü. Çıkış tarihi de pek uzak değil hani, yalnızca Ekim ayına kadar bekleyeceğiz o kadar. ■ **ESER**

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Coalition | **DAĞITIM:** Microsoft
PLATFORM: PC, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 10 Eylül 2019

GEARS 5

Testerem kıldan incedir

Gears of War 4'ün çıkışıyla benim de eleştirilerim pek çok oyuncudan farklı olmamıştı. Serinin dördüncü oyunu ne yazık ki sevenlerine ilk üç oyunda deneyimlemedikleri hiçbir şey sunamıyordu. Gears of War pek çok yönden standartların üzerinde olsa da neredeyse her serinin kendini yenileyip güncel kaldığı bir sektörde bu yeterli olamıyor.

E3 sunumunda gösterilen görseller Gears of War 5 hakkında pek fikir vermese de, Yapımcı Coalition'ın başı Rod Fergusson'un röportajları bu konuda daha açıklayıcı oldu. Rod'a göre Gears 5 güncel kalabilmek adına yeni oyun modları ekleme yolunu tercih etmiş. Fuarda en çok vurgulanan modsa bir nevi roguelike yapısıyla öne çıkan kaçış moduydu. Dört kişilik takımlar arkalarından gelen zehirli gazdan kaçarak düşman hattında ilerlemeye çalışıyorlar. Beraberinde gelen harita yapım modu sayesinde kendi haritalarınızı diğer oyuncularla oynayabiliyor veya modifikasyonlarla oyunu daha zorlaştırabiliyorsunuz. Fergusson, kaçış modunda sınıf sisteminin daha belirgin olacağını ve oyuna özel bir puan tablosunun tekrar oynanabilirliği arttıracağını uzun uzun anlattı.

Gears 5'in iyi ve derin bir Gears deneyimi sunacağından şüphem olmasa da, bir Uncharted gibi kendini yeniden tanımlayamamasının sancılarını bir kez daha yaşayacağını halen düşünüyorum. Gears of War'un hayatta kalması için biraz daha değişmesi ve dinamikleşmesi gerekirken, bu fuarda o yönde büyük bir çaba göremedim ben. ■ **ALİ**



Oyun mu? Gerçek mi?

TÜR: Simülasyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Microsoft | **PLATFORM:** PC, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2020

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR

Gökler yeni sahiplerini bekliyor

Tam 14 yıl olmuş serini son oyunu çıkalı ve bu süreçte teknoloji arşa değdi. İşte E3'ün bence en güzel sürprizlerinden olan yeni oyun da bu gelinen son noktanın güzel bir sunumu olacak gibi. Azure AI ve uydu fotoğrafları destekli oyun sürekli güncellenen gerçek zamanlı bir dünya haritasına sahip olacak ve fragmandan gördüğüm kadarıyla Afrika'da uçan flamingodan Yorkshire kırlarında otlayan ineğe kadar vahşi yaşama da tanık olabileceğiz. Sanal sivil havacılığın temellerini taa 1982'de atan Microsoft sahalara (veya göklere) sıkı bir dönüş yapıyor anlayacağınız. Görseller zaten muhteşem duruyor ve daha da iyisi Game Pass üyeleri oyuna çıktığı gibi erişebilecekler. Oyunun hayran kitlesinin yorumlarıyla direkt olarak yapıma katkı yapabilecekleri erişim kanallarının da şimdiden hazır olduğunu belirteyim. İstanbul'u kanatlarımızın altına almayı dört gözle bekliyorum şahsen. ■ **EREN E.**



TÜR: Korku | **YAPIM / DAĞITIM:** Bloober Team | **PLATFORM:** Win, X-One
ÇIKIŞ TARİHİ: 30 Ağustos 2019

BLAIR WITCH

Cadılık zamanı

E3'te gösterilen fragmanı önce Alan Wake sonra Outlast 3 sandık ama şapkanın içinden şaşırtıcı şekilde bir Blair Witch oyunu çıktı. Oyun Layers of Fear, Observer gibi macera/korku odaklı oyunları yapan Bloober Team'den geldiği için atmosfer konusunda sıkıntı olmayacaktır. Lakin bu sefer oynanış anlamında da çekmece açmaktan fazlasını yapacağız gibi. Öncelikle Alman kurt köpeği cinsi bir yardımcımız var ve çember bir menüden ona çeşitli komutlar verebiliyoruz. Çeşitli mücadele seçeneklerimiz, el fenerimiz ve bir video kameramız da var. Yer yer çizgisel ilerleyecek olsa da çoğunlukla geniş ve tekinsiz bir ormandayız ve farklı oynayışlarda bile değişik şeyler keşfetme şansımız olacakmış.

Blair Witch mitolojisine sadık kalarak onu genişletecek olan yapım bu türü sevenler için oldukça merak uyandırıcı görünüyor. ■ **EREN E.**

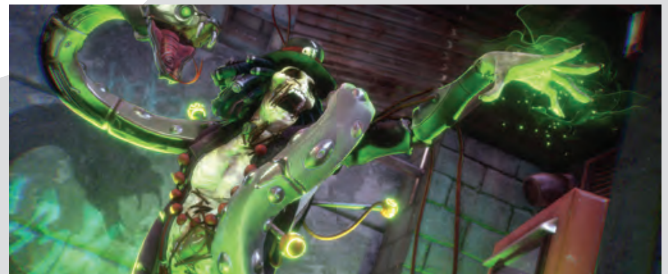
TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Ninja Theory | **DAĞITIM:** Xbox Game Studios
PLATFORM: PC, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

BLEEDING EDGE

Vur kır parçala

Ninja Theory hakkında pek çok şey söylenebilir ancak oyuncuları hayal kırıklığına uğratmaları bunlardan biri olamaz. Enslaved ve DMC gibi aksiyon ağırlıklı oyunlardan, Hellblade gibi psikoz halini derinlemesine işleyen bir esere geçiş yapan bu ekibin geçtiğimiz sene Microsoft tarafından kapılan firmalar arasında en dikkat çeken detay olması kimse için büyük bir sürpriz olmamıştır herhalde.

Beni şaşırtan gelişmeyse Ninja Theory'nin satın alımın hemen ardından bu sene yepyeni bir oyunla boy göstermesi oldu. Bleeding Edge dörder kişilik takımların kapıştığı ve yakın dövüş odaklı bir multiplayer aksiyon oyunu. Ninja Theory çılgın karakter tasarımlarını yine esirgememiş. Maori dövüşçülerden, yaşlı teyzelere, tekerlekli sandalyedeki genç kızlara kadar rengarenk bir palet mevcut. Hatta bir metalciyi gökkuşakları içinde kapışırken gördüğüm ilk oyunun Bleeding Edge olduğuna eminim. Sızan oynanış videolarından, oynanışın genel anlamda sadece yakın menzilli karakterlerin olduğu bir Overwatch'a benzediğini söyleyebilirim. OW'den farklı olarak birbiriyle bağlanan, farklı karakterlerin birbirlerinin hareketlerini tamamladığı çok sayıda saldırı da Bleeding Edge'in tuzu biberi olacakmış. ■ **ALİ**



TÜR: FPS | **YAPIM / DAĞITIM:** Smilegate | **PLATFORM:** X-One
ÇIKIŞ TARİHİ: 2020

CROSSFIRE X

Asya'nın Counter-Strike'ı dünyaya açılıyor

Asya kıtasının en popüler FPS'lerinden Crossfire, dünyanın geri kalanı için de çıkış yapmaya hazırlanıyor. E3 2019'da Crossfire X adı altında duyurulan yapımın fragmanı baştan sona aksiyon dolu olmasına rağmen bir hayli sıkıcıydı. Mevzubahis fragman hiçbir şey anlatmadığı gibi bir saniyelik bile oynanış içermiyordu.

Paralı askerlerden oluşan iki taraf var ve bu iki grubun çatışması hikâyeye göre bir süredir devam ediyor. Global Risk isimli paralı asker şirketi oyunun iyi tarafını temsil ederken kötü adamlar rolündeyse Black List isimli bir organizasyon yer alıyor, kendilerinden aynı zamanda Teröristler olarak da bahsediliyor. Hatta bir de senaryo modu olacakmış.

Crossfire'ın Asya'da eş zamanlı 8 milyon oyuncu gördüğü bile oluyor. Bu CS:GO veya PUBG'nin rekorlarından bile çok daha fazlası demek, siz düşünün. ■ **YASİN**

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Onine R&D | **DAĞITIM:** Sega
PLATFORM: PC, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2020 Bahar

PHANTASY STAR ONLINE 2

Sega'nın Microsoft'a Kıyağı

Epey bir zamandır Microsoft konsollarına oyun getirmeyen Sega'nın PSO2 duyurusu hem hayranları sevindirdi hem de X-One'ın skalasını geniş tutma çabasını kanıtladı. Oyun ilk defa Batı'ya gelecek ve tam paket halinde kullanıcılara sunulacak ve oynaması bedava olacak. Tabii konsol üzerinden online oynamak için yine para ödeyeceksiniz. Diğer DVO'lardan büyü ve teknolojiyi karıştıran dünyası ve bol aksiyonuyla ayrılan yapım X-One'ın ömrünü de bir hayli uzatacaktır. ■ **EREN E.**



TÜR: Beat 'em Up / Platform | **YAPIM:** Dlala Studios, Rare | **DAĞITIM:** Microsoft | **PLATFORM:** PC, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2019

BATTLETOADS

Bu kurbağa sıçramaktan fazlasını yapabilen cinsten

Geçtiğimiz yıl sürpriz bir şekilde duyurulan yeni Battletoads, bu yıl E3'te oynanış videosuyla arz-ı endam etti. Bildiğimiz, tanıdığımız Battletoads işte; 90'lara küçük bir yolculuk yaptıracak gibi duruyor. Tabii grafikler günümüz oyuncularının ilgisini çekebilecek şekilde elden geçirilmiş, zaman zaman 3. boyuta da adım atıyor, ama o çizgi film tadını, kıvamını kaybetmeden. Oyun, 3 kişi co-op oynanabilecek. Epik epik düşmanlar, maceralar, dövüşler, özel hareketler, kombolar, platformlar, bulmacalar, yarışlar, biçim değiştirmeler (sonuçta bir kurbağayı yönetiyoruz değil mi :)) ve fazlasını vadediyor. Bakalım bu vaatlerin ne kadarı gerçekleşecek, yıl bitmeden göreceğiz. ■ **ENGİN**

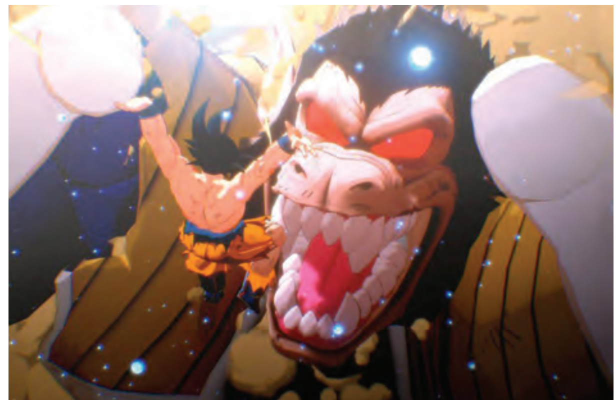


TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** CyberConnect2 | **DAĞITIM:** Bandai Namco | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2020

DRAGON BALL Z: KAKAROT

Kakarottoooo!!

Dragon Ball Z severler yaşadı. Zira Kakarot serinin tüm hikâyesini ve Son Goku'nun o dönemdeki yaşamını anlatmaya geliyor. Aksiyon/RYO türünde olacak oyunda şimdilik sadece Son Goku'yu yöneteceğiz (oynanabilir başka karakterler de olabilirmiş) ve keşfedebileceğimiz geniş alanlar olacak ama açık dünya olmayacak yapım. Ana öykü haricinde yan öykülerin ve karakterlerin dünyasına da epey bir gireceğiz ve kullanabileceğimiz bir sürü teknik de emrimizde olacak. Balık tutmak, komik eğitim bölümleri, yemek yapmak ve türlü çeşitli başka aktivite de oyunda bulunacak. Bol bol dövüşeceğimiz yapımda CyberConnect2'nun gelişmiş bir grafik motoru kullanarak yarattığı dünya şimdiye kadar gelen tüm Dragon Ball oyunlarını sollayacak gibi duruyor (belki son çıkan FighterZ hariç). Ayrıca geniş alanlarda uçarak seyahat etme şansımız da var. Fazla bekletmese bari. ■ **EREN E.**





TÜR: FPS | **YAPIM:** Gearbox Interactive | **DAĞITIM:** 2K Games | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One
ÇIKIŞ TARİHİ: 13 Eylül 2019

BORDERLANDS 3

Gearbox açtı ağzını, yumdu gözünü

Borderlands 3'ün hâlihazırda 2. oyunun üzerine ne kadar çok şey koyduğunu geçen ay sayfalarca anlatmak bana düşmüştü. "Oyun çıkana kadar daha da fazla detay vermezler, E3'ü ufak bir fragmanla geçerler" diye düşünmüştüm ama yanılmışım. Daha da fazla bilgi geldi. Oyunun sosyal yönüyle alakalı mesela; arkadaş listemizdekilerin sattığı silahları otomatlardan satın alabileceğimizi, özel düşmanlar oyunlarında karşılarına çıktığında bundan nemalanabileceğimizi, onlar çevrimdışıyken bile kendileriyle eşya alışverişi yapabileceğimizi, beraber oynamak istediğimiz kişiyi ekstra bir şey yapmadan listeden üzerine tıklayıp yanımıza davet edebileceğimiz öğrendik.

Bunun dışında seyahat edebileceğimiz gezegenlerden bir başkası daha tanıtıldı: Eden-6. Söylenene göre genel bir bataklık temasının hâkim olduğu Eden-6'daki görevler, Jakobs silahlarının yapımcısı olan aile etrafında dönecek. Ufak tefek detayların yanında bir de Moze the Gunner isimli karakterimiz tanıtıldı. Moze'un beceri ağacındaki arayüzü kullanarak Iron Bear isimli dev robotun kollarına istediğimiz türden silahlar takabiliyoruz ve buna göre robotun kontrolünü ele geçirdiğimizde elimizin altındaki olanaklar değişiyor. Takabildiğimiz silah türleri de seçtiğimiz beceri ağacına göre değişiyor. Bottomless Mags ağacında mitralyöz ve alev silahı kullanabilirken, Shield of Retribution'da düşmanı yumruk manyağı yapmaya yarayan bir eklentiye kavuşuyoruz mesela. Tekrarlamaya gerek var mı bilmiyorum ama: BL3 harika geliyor! ■ **ONUR**

TÜR: Strateji
YAPIM: Forgotten Empires, Tantalus, Wiked Witch
DAĞITIM: Xbox Game Studios
PLATFORM: PC
ÇIKIŞ TARİHİ: 2019 Sonbahar

AGE OF EMPIRES 2: DEFINITIVE EDITION

4'ü de görseydik?

Definitive Edition'la AoE 2'ye görsel (4K) ve ses makyajının yanı sıra 4 yeni medeniyet ve The Last Khans hikâye modu da geliyor. Hikâyesi elbet fena değildir ancak ben grafiklerini çok beğendim. Önceki makyajlı versiyonlarındaki gibi yenilenmiş değil, yeni bir oyun gibi duruyor. Yapımcılar röportajda belirttikleri gibi oyuncuları dinleyerek oyun mekaniklerine ve oynanışa hiç dokunmamışlar. Kullanışlı arayüz ve neredeyse baştan yazılmış yapay zekâyla AoE2 sevenleri mutlu etmek istiyorlar. Ayrıntı vermeseler de modern çevrimiçi çözümlerinin de başarılı olduğuna değindiler. Biz sevenlerine de oynamak düşüyor. ■ **ARES**



TÜR: Macera | **YAPIM:** Luis Antonio | **DAĞITIM:** Annapurna Interactive | **PLATFORM:** PC, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2020

12 MINUTES

Bindik bir loop'a, gidiyoruz kıyamete!

Bu yıl E3'te tanıtılan oyunlar arasında en çok ilgimi çekenlerden biri oldu 12 Minutes. Gösterilen filmde, bir adam eşiyle güzel bir akşam yemeği yiyor ve hatta kadın ona tatlı bir sürpriz yapmaya hazırlanmakta... Ama o da ne, kocası zaten her şeyi biliyor: Alacağı hediyenin dışında birkaç dakika içerisinde kapının çalacağını ve gelecek kişinin onlara zarar vereceğini de mesela.

Oyunda yazılı hiçbir direktifiniz olmayacak, gerçek zamanlı 12 dakikada oynadığınız her bir oyun sizin daha fazla bilgi biriktirmenize vesile olacak. Neticede olaylar başlamadan siz olayların nasıl gelişeceğinin bilgisine sahip olacaksınız, belki bir telefon mesajı yahut kapının arkasına kuracağınız bir tuzak size çözüm olacak. Kesinlikle eğlenceli ve orijinal bir iş olacağa benzer 12 Minutes. ■ **İHSAN A.**





TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** CD Projekt Red | **DAĞITIM:** CD Projekt | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 16 Nisan 2020

Cyberpunk 2077

Veni Vidi Vici –V

YAZAN ONUR KAYA

The Witcher 3 kadar çığır açmasını beklediğim, CD Projekt Red'in 2013 senesinde yayınladığı ilk duyuru fragmanından beri yapa yapa bitiremediği göz bebeği *Cyberpunk 2077* bu yıl E3 fuarını boş geçmedi. Oyun içi olmasa bile ağzımızın sularını akıtan bir fragmanla, son saniyede önümüze bir de Keanu Reeves bombası atıp kaçarak Microsoft konferansını alev alev yakan yapım, büyük merak konusu olan pek çok şeyin cevabını vererek bekleyenlerinin Nirvana'ya erişmelerini sağladı. Biz de doğal olarak boş durmadık ve oyunla alakalı bulabildiğimiz her bir detayı tek bir yerde toplama gayretini gösterdik.

Bir ölümsüzlük için değer miydi?

Öncelikle oyunun ana hikâyesinin ne etrafında döndüğünü nihayet biliyoruz! Yayınlanan fragman oyuncuları gazlamak için yapılmış bir tanıtım videosu gibi gelebilir ama aslında bize gösterdiği sahneler senaryo açısından muazzam bir önem taşıyor! Gördüğümüz üzere karakterimiz sokaklarda isim yapmak için aldığı bir görevde bir mikroçipin peşine düşüyor, olaylar gelişirken bu mikroçipi boynundaki slota yerleştiriyor ve teslimat için döndüğünde ihanete uğruyor. Akabinde bayılıyor. Uyandığında kendini bir çöplükte buluyor ve karşısında da Keanu Reeves'in canlandırdığı Johnny Silverhand var! Burası "Uyan bakalım samuray bey! Elimizde ateşe verilecek bir şehir var!" cümlesiyle bizi karşılayan Silverhand'le ilk karşılaşmamız olacak muhtemelen. Belirtmek gerek ki kendisi etten ve kandan bir karakter değil, gerçek Johnny Silverhand'in kişiliğinin ve anılarının dijital ortama aktarılmış bir hali. Öğrendiğimiz kadarıyla boynumuzdaki çip, "ölümsüzlüğün sırrını" barındırıyor, yani muhtemelen içinde Silverhand'e ek olarak Soulkiller yazılımı (bkz: Silverhand kutusu) var! Bu andan itibaren mevzu Silverhand'in eski sevgilisi ve Soulkiller'ın mucidi olan Alt Cunningham'a bağlanıp Arasaka Corporation'a doğru emin adımlarla yürüyecek diye tahmin ediyorum.

Silverhand'i, *Cyberpunk 2077*'de oyun boyunca yanımızda yer alıp olaylara yorum yapacak ve yer yer bizimle diyaloğa girecek dijital bir hayalet olarak göreceğiz. Diyalogların el mahkûm fazla ciddi veya klişe kaldığı noktalarda tıpkı *Batman: Arkham Knight*'ta Joker'in yaptığı şekilde oyunun anlatımına ekstra bir katman sağlama görevini üstlenecek gibi duruyor ki bence bu muhteşem bir seçim. Kendi karakterimizi yaratabildiğimiz oyunlarda ana karakterle olan bağımız onu bir karakter olarak sevmemizle değil, kendimizi onun yerine koymamızla güçlenir. Bizim karakterimizle ilişkisi "karmaşık" olarak tanımlanan Silverhand oyunda neredeyse ikinci bir ana karakter görevi göreceğinden, hem ilk hem de ikinci tasarım tercihini aynı anda anlatımına entegre ederek turnayı gözünden vuracak gibi duruyor *Cyberpunk 2077*.

(Bu arada zihin yedekleme mevzusu Altered Carbon'dan falan tanıdık geldiyse telaşa gerek yok, nihayetinde Cyberpunk evreni de, Soulkiller hikâyesi de ilk olarak 2002 yılında yayınlanmaya başlayan Takeshi Kovacs hikâyelerinden daha eski.)

57 yıl dediğin gelir geçer

Karakterimizin hikâyesini ateşleyecek bu detayların dışında bir de Cyberpunk evreninde gerçekleşen büyük mevzular da olacak elbette. CD Projekt Red, Cyberpunk 2020 iterasyonundan bu yana geçen 50 yılı aşkın süre içerisinde Night City'de olan bitenleri şekillendirmek adına masaüstü oyununun yaratıcısı Mike Pondsmith'le sıkı bir çalışma sürecine girmiş zamanında. Bunun sonucunda evren için bütünleşik tek bir zaman çizelgesi oluşturmuşlar ve oyunu da bunun ucuna konumlandırmışlar. Yani *Cyberpunk 2077*, 2020 iterasyonunun resmi devamı olacak ancak buna rağmen oyundan keyif almak için evreni önceden yalayıp yutmuş olmanız gerekmeyecek. Oyun, evrenini tanıtmak adına senaryo süresince yavaş ve düzenli bir biçimde



« Cyberpunk evreninde Cyberspace'de fink atabilen hacker'lara Netrunner deniyor.



OYUN CYBERPUNK EVRENİ İÇİN CANON SAYILACAK.



Kim bu Johnny Silverhand

Keanu Reeves, oyunda bizim karakterimiz V'den sonra en çok diyaloğu olan karakteri, yani Johnny Silverhand'i canlandırıyor. Karakter yaratma ekranında karakterimizin çocukluğunda idolü haline getirdiği karakter olarak da seçebildiğimiz Johnny Silverhand, Cyberpunk markasının yaratıcısı Mike Pondsmith'in David Bowie'den esinlenerek yarattığı bir karakter. Şaşırtıcı olmayan bir şekilde Samurai isimli efsanevi müzik grubunun solistliğini yapmış ve grup 2008'de dağılınca bir müzisyen olarak tek başına yoluna devam etmiş. Esasında ordudan kaçıp kimliğini değiştirmiş bir asker eskisi olduğundan kendi davasının peşinden giden, otorite karşıtı bir amcamız kendisi. Bu yolda 2012 senesinde, insanların zihinlerini dijital ortama aktarmaya yarayan Soulkiller adındaki programı geliştiren Netrunner sevgilisi Alt Cunnigham'ı kurtarmak adına oyunda karşımıza çıkacak en önemli şirketlerden biri olan ve Soulkiller yüzünden Alt'ı esir tutan Arasaka Corporation'ın karargâhına baskın düzenliyor. Aslında zihnini binanın ağına aktarmış bulunan Alt'ın bedenini hareketsiz yatarken görünce onu alıp götürmek gafletinde bulunuyor. Bu yüzden Alt, Arasaka sisteminde hapis kalıyor. Bu olaydan yıllar yıllar sonra Alt'ın bir yapay zekâ olarak hâlâ yaşadığını öğrenince intikam için tekrar Arasaka Corp.'a saldırıyor ve nihayetinde epey muallak koşullar altında ölümlü dünyadan göçüyor.



sizi besleyecek. Öte yandan *The Witcher* oyunlarında olduğu gibi kaynak materyale aşina kesimin hikâyeden alacağı birtakım ekstralar da olacak elbette.

Evren içerisinde gerçekleşen olayların arasında öğrendiğimiz önemli bir tanesi var: Bir noktada efsanevi bir Netrunner'ın (Cyberpunk evrenindeki gelişkin hacker'lara verilen isim) Cyberspace'e sürüyle başıboş yapay zekâ ve zararlı yazılım salarak toplumsal bir felakete sebep olduğu. Bunun sonucunda siber güvenlik gücü olarak nitelendirebileceğimiz Netwatch interneti ince ince temizlemek yerine programların bulunduğu orijinal Cyberspace'i Black Wall isimli bir güvenlik duvarıyla çevreliyor ve o günden bugüne Cyberspace, Netrunner'ların Black Wall'u aşıp içine girmek istedikleri gizemli bir yer haline geliyor. Duvarı aşmayı başarıp buraya bir kere giren bir daha asla geri dönmüyor, içeride ne olup bitiyor kimsenin haberi yok.

Oyundaki ana amaçlarımızdan bir tanesi, Cyberspace'in gizemini çözmek olacak. Buraya girenlerden, yetmezmiş gibi üzerine bir de geri dönenlerden olacağız. Fragmanda buz küpü dolu küvete girdiğimiz sahne buna işaret ediyor (çünkü Cyberspace'e girmek buna teşebbüs eden kişinin sistemlerinin aşırı ısınmasına yol açtığından buza ihtiyaç var). Cyberspace'in nasıl bir yer olduğu konusundaysa oyunun görev tasarımcısı Mateusz Tomaszkiewicz şunları söylüyor: "Cyberspace söz konusu olduğunda genel fikir, beyninizin onu görselleştirme tarzının olduğunuz kişiye bağlı olduğu. Bu yerde o kadar muazzam boyutlarda veri bulunuyor ki insan beyninin gücü bunu kavramaya yetmiyor. Bu sebeple zihniniz sembolleri, imgeleri ve düşünceleri, yani hâlihazırda barındırdığı fikirleri kullanarak ondan biraz olsun anlam çıkarmaya teşebbüs ediyor. Dolayısıyla V'nin Cyberspace'i diğer başka karakterlerden farklı gördüğü düşüncesine kapılmak makul. Cyberspace'e gireceksiniz ancak orada yaptıklarınızın neleri kapsayacağının sürprizini bozmamayı tercih edeceğim."

(Cyberspace felaketinin fiziksel dünyanın işleyişinde de birtakım sonuçları olmuş elbette. Şehir içindeki internet yerel ağlara bölünmüş. Sızdığımız bir mekândaki altyapıyı ele geçirebilmek adına kendimizi portlara bağlamak durumunda olmamız bundan kaynaklı.)

Sen V'sin, çok da büyük düşünme

Oyun dünyasında olanların hikâyeye nasıl katkılar sağlayacağının yanı sıra Night City'nin tabiatı ve bize vereceği tepkiler hakkında da daha çok bilgi sahibiyiz artık. *The Witcher* oyunları, oyun dünyasındaki bir süper kahraman değil haddini bilmesi gereken bir şehir sakini olduğumuzu bize çok güzel belli ediyordu. Haddinizi bilmediğiniz durumlarda direnme şansı vermeden kellenizi alabiliyordu oyun, bunun bir örneği *The Witcher* serinin ilk oyununda yanlışlıkla şehir muhafızlarını öldürmem sonucunda peşime takılan ve ne yaparsam yapayım cezasını ödemeden kurtulamadığım kelle avcısıydı mesela. Devam oyunlarında da CD Projekt Red şahsıma haddimi bildirmekten çekinmemişti hiç. *Cyberpunk 2077*'de de aynı şekilde şehrin hiyerarşine saygı göstermek durumunda kalacağız, bunu yapmadığımız durumlarda da şehir bize, içinde bulunduğumuz bölgeye göre tepki verecek. Pasifica, City Center, Watson, Westbrook, Heywood, Santo Domingo olmak üzere 6 farklı temel bölgeye ayrılan ve aktif bir gece gündüz



Placide Voodoo Boys çetesinin iki numaralı adamı. Şu pek özel çipi ele geçirme görevini veren kişi olacak oyunda.

döngüsü barındıracak olan Night City'de, *GTA* günlerimizi özleyip trafikte yayalara terör estirmeye başlarsak içinde bulunduğumuz bölgenin asayişinden kimler sorumluysa haddimizi bildirmeye gelen onlar olacak. Örneğin şehir merkezinde katliam yaparsak, kanun güçleri ve şirket güvenlikleri peşimize düşecek, polislerin giremediği Pasifica'da arıza çıkartırsak Voodoo Boys gelip keyfimize limon sıkacak. Yukarıda belirttiğim sebepten dolayı da *GTA* oyunlarındakinin aksine bu tarz pervasızlıklara yeltenmek istemeyeceğiz diye düşünüyorum. Nasıl Novigrad, Whiterun rahatlığında değilse, Night City de bir Detroit kuytuluğunda olmayacaktır. Şehrin dışında kalan, çoğunlukla harabelere ve o harabelerde yaşayan Nomad'lere ev sahipliği yapan Badlands ismindeki bölge bu noktada oyun dünyasının geri kalanında ayrışır mı onu şu an bilemiyorum elbette.

Hiyerarşiyle girebileceğimiz tek etkileşim ona diklenmek olmayacak elbette. Çetelerle aramızı iyi tutabileceğiz ancak oyunda bunu kontrolünü yapan bir ölçü, bir sistem bulunmuyor. Fraksiyonların huyuna, onlar için yaptığımız görevler sırasında, organik bir şekilde gitmek durumundayız ancak karakterimiz kendininki dışında taraf tutmayıp serbest çalışan biri olacağından herhangi birine bağlılık yemini edeceğimiz günler asla ufukta olmayacak.

(Oyunda romantizm seçenekleri bulunacak. Karşımıza çıkan karakterlerle ister salt cinsel, ister duygusal birliktelikler yaşayabileceğiz ve bu özellik herhangi bir karakter istatistiği ya da oyun mekaniği ardında kilitli kalmayacak. Karakterlerle olan ilişkilerimiz tıpkı *The Witcher 3*'te olduğu gibi kendi yan senaryoları dâhilinde gelişecek ve bu sefer ilişki yaşayabileceğimiz çok daha fazla karakter olacak. Bu karakterlerin cinsel yönelimleri başka başka olacak ve bu açıdan uyuşmadığımız karakterlerle ilişki yaşayamayacağız. Dahası, bu sefer birden fazla ilişki yaşayabileceğiz, bunun sonuçları da olabilecek. Bu durum ilişki yaşadığımız karakterin bunu problem edip etmemesine bağlı olacak. *GTA: San Andreas*'taki gibi randevu basmaya gelirler mi meçhul.)



Köken seçimi

Oyunun karakter geliştirme ekranıyla alakalı öğrendiğimiz şeylerin en önemlisi, köken seçimi. Life Path olarak anılan üç farklı köken arasından seçim yapabiliyoruz: Nomad, Corpo ve Street Kid. Street Kid adından da anlaşıldığı üzere karakterimizi sokaklarda büyümüş birine çevirecek. Corporate kısaltması Corpo, bizi hayat boyu şirketlerle sık sık haşır neşir olmuş birisi yapacakken Nomad seçeneği bizi şehir dışında arabalarıyla yaşayan göçebelerden bir tanesi haline getirecek. Adlarını Cyberpunk masaüstü oyunundaki sınıflardan alan bu köken seçenekleri, oyundaki karakter geliştirme sistemi çok daha esnek olduğundan becerilerimizi belirlemeyecek. Bunun yerine oyun dünyasındaki karakterlerle aramızdaki iletişime etki edecek. Örneğin Street Kid seçtiysek, Voodoo Boys çetesinden birileriyle iletişim kurarken daha fazla diyalog seçeneğine sahip olacağız. Bu sayede karakterimiz V, Cyberpunk dünyasında oyunun ilk bölümünde var olmaya başlamış biri gibi hissettirmeyecek. Ayrıca net bir şekilde doğrulanmamış olsa da, yapımcıların açıklamalarından seçtiğimiz kökene bağlı olarak oyuna başladığımız bölgenin değişeceği çıkarımını yapmak mümkün.





Hep evde oturmayan freelancer

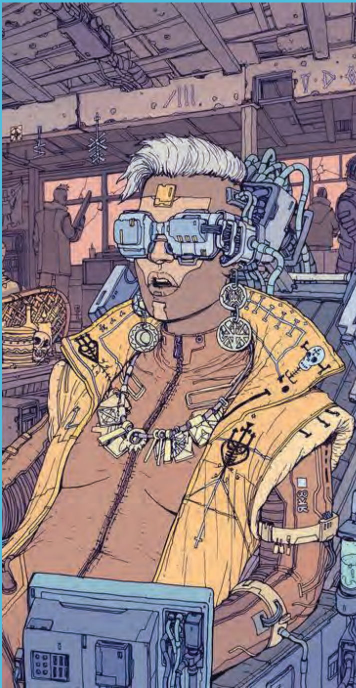
Serbest çalışan bir kimse olarak, oyunda nasıl ilerleyeceğimiz konusunda da epey özgürlüğe sahip olacağız. Bütün oyunu tek bir can almadan bitirmek mümkün mesela. Bunu *Deus Ex*'lerde olduğu gibi baştan sona kimselere görünmeden yapma lüksümüz yok; oyun belli



Pasifica Bölgesi ve Voodoo Boys

Night City'nin 6 bölgesinden her birinde o muhite hâkim bir fraksiyon olacağını söylemiştim. Bu yıl E3'te kapalı kapılar ardında gösterilen bölgeyse Pasifica. Bir zamanlar şehrin en zenginlerin gücünün yeteceği en lüks bölgesi olması planlanan Pasifica'nın inşaatı sırasında şirketler Haiti'den ucuz iş gücü getiriyor. Çeşitli sebeplerden bölgedeki rezidansların inşası yarım kalıyor ve Haitili işçiler, anayurtları doğal felaketler yüzünden yaşanmaz hale geldiği için evlerine dönemez, bölgeden de çıkamaz hale geliyorlar. Nihayetinde Pasifica şehrin en izole ve en tehlikeli bölgesine dönüşüyor. Öyle ki şehirdeki güvenlik güçleri bile buraya adım atamaz hale geliyor. Bu süreçte Haiti halkı bölgede örgütlenerek Voodoo Boys çetesini kuruyorlar. Voodoo Boys çetedekilerin kendi kendilerine aldıkları isim değil, şehrin geri kalanının onlara taktığı isim. Bu bağlamda Voodoo Boys'un oyundaki varlığı şehirdeki ırkçılığı ve önyargıyı sembolize ediyor. Çetenin ana olayı da, üyelerinin Cyberspace'le kafayı bozmuş olması. Vücut geliştirmenin her türlüsüne kafayı takan Animals çetesiyle birbirlerine düşmanlar.

(Bu arada araya sıkıştırayım, oyundaki çetelerden ikisinin daha ismini öğrenmiş bulunuyoruz: Valentinos ve Tyger Claws.)





DAHA ÖNCE GÖRDÜĞÜMÜZ ŞEYLERİ GÖRMEDİĞİMİZ BİR PRODUKSİYONLA SUNMASI BİLE OYUNU GOTY YAPAR.

noktalarda bizi illa ki çatışmaya sokacak ancak bayıltıcı silah ve ekipmanlarımız sağ olsun elimizi ne kana, ne de makine yağına bulamak mecburiyetindeyiz. Boss dövüşlerinde de düşmanı yendiğimiz noktada canını bağışlama seçeneği kendini gösterecek ancak herkese merhamet gösterirsek bu durum ileride başımıza bela açabilecek. Can bağışlama yolunda en büyük yardımcımız olmaya aday olan hack işini bir mini oyun oynayarak halledeceğiz ancak bu mini oyun, diğer yapımlarda olduğu gibi "kazan ya da kaybet" döngüsüne sahip olmayacak. Mini oyunda ne kadar başarı gösterir, ne kadar iyi hack yaparsak, karşılığında aldığımız ödül ve kontrol o kadar büyük olacak. Başarıyla hack'lediğimiz bir sistemde daha fazla şeye erişimimiz olacak. İşin güzelliği hack mini oyununu sadece saldırı için değil, aynı zamanda savunma için de kullanacağımız durumlar çıkacak karşımıza. Basın gösteriminin sonlarına doğru karakterimizin karşısına çıkan boss, yenilmesine yakın karakterimizi gafil avlayıp ona bir virüs bulaştırıyor mesela ve bu durumdan sınırlı bir süre içerisinde yakayı kurtaramazsak ölüyoruz.

(Gizlenerek ilerlemeyi tercih edersek, yerel ağı hack'leyerek yapabileceğimiz tek şey düşmanların güvenlik sistemlerini kendilerine karşı kullanmak olmayacak. *Hitman* oyunlarını andıran bir şekilde o anki duruma özel yöntemlerle kaza süsü vererek de can yakabileceğiz. Örneğin demoda ağırlık çalışmakta olan bir Animals üyesini halterini üzerine düşürerek tahtalıköye yollamak, bir diğerini beraber boks antrenmanı yaptığı robotla öldürmek basın gösteriminde göz önüne serilen detaylardan.)

Tüm bunlardan anlaşıldığı kadarıyla *Cyberpunk 2077* muazzam bir detay seviyesi ve prodüksiyon kalitesiyle gelecek. Şemsiyesi altında harika oyunlar barındırdığı halde niş kaldığı için hak ettiği başarıyı yakalayamayan *Deus Ex*'lerin aksine fazlasıyla popüler olacağı şu noktada kesin gibi bir şey. Geri kalan, sorulması farz tek bir soru var: *Cyberpunk 2077* karşımıza devrimsel yenilikler mi çıkaracak, yoksa daha önce gördüğümüz pek çok şeyi kallavi bütçesiyle daha iyi yapmakla mı yetinecek?

Bilgicikler

- Aktif bir gece gündüz döngüsü olacak ve kimi görevleri sadece günün belli zamanlarında yapabileceğiz.

- Yan karakterlerin bizim karakterimize olan bakışı, ne kadar şık veya ne kadar pejmürde giyindiğimize bağlı olarak değişim göstermeyecek. Ancak kimi görevlere zorunlu olarak o görevin gerektirdiği kıyafetlerle gitmemiz gerekecek.

- Gwent benzeri herhangi bir kart oyunu bulunmayacak ancak karşımıza atış poligonu, yakın dövüş müsabakası, araba yarışı gibi çeşitli yan aktiviteler çıkacak.

- Geçtiğimiz yıl yayınlanan oynanış görüntülerinde gördüğümüz geliştirmeler, görev icabı edinmek zorunda olduğumuz tek sibernetik implantlar olacak. Bunların üzerine hiçbir şey eklemeden oyunu bitirebileceğiz. Tam tersini yapmak istersek de vücudumuzun çok büyük bir çoğunluğunu sentetik bir hale getirebileceğiz ancak kafayı geliştirmelerle bozan Maelstrom çetesinin üyeleri gibi görüntümüzü deforme etme şansımız olmayacak.

- Birden fazla radyo istasyonu bulunacak ve bunlarda çalan şarkılar, oyuna özel bestelenmiş şarkılar olacak. Müziklerin bir kısmı stüdyo içinde yapılıyor ancak radyodaki müziklerin bilindik herhangi bir gruba veya gruplara ısmarlama olup olmadığı belirtilmedi.

- The Witcher III'te olduğu gibi hemen hemen her binanın içine girmek mümkün olmayacak, yapımcılar oyuna sadece girmiş olmak için gireceğimiz binalar koymak istememişler. Girebildiğimiz mekânlar büyük çoğunlukla içerik barındıran mekânlar olacak.

- Silahları modifiye etme şansına sahip olacağız. Modifikasyon işlemi silahların üzerinde bulunan slotlarla halledilecek ve bu slotların sayısı silahtan silaha değişecek.

- New Game Plus veya fotoğraf modu olup olmayacağına henüz karar verilmemiş.

- Night City elimize geçirip garajımızda saklayabileceğimiz birden fazla araç bulunacak ki yolda karşımıza çıkan herhangi bir aracı çalıp koleksiyonumuza katma şansına sahip olacağız. Geçen yıl yayınlanan oynanış görüntülerinde gördüğümüz arabanın yanı sıra bu yıl da karşımıza Akira'dan fırlama bir motosiklet çıktı mesela.

- Araçlarımızı muhtemel bir otomatik pilot yardımıyla istediğimiz zaman istediğimiz yerde yanımıza çağırabileceğiz.

- Farklı dilde konuşan karakterlerin söyledikleri, V'nin Kiroshi adlı retina implantı tarafından çevrilip başlarının üzerindeki yazılarla bize sunulacak.

Oyunu interaktif bir sanat kitabı niyetine bile almak isteyeceğiz gibi duruyor.









V oyunda insanlığını görünüş itibariyle büyük ölçüde koruyacak.

UBISOFT KONFERANSI



"Yeni AC'yi kesin görürüz, Beyond Good & Evil 2 var sonra, Splinter Cell söylentileri de dolaşıyor, bakmışsınız bir Prince of Persia patlatmışlar" gibisinden gaza gelenler soda içtiler geçti. Watch_Dogs dışındaki gösterimleri pek heyecan yaratmadı Ubisoft'un bu yıl. Watch_Dogs'sa çok ilginç işlere imza atmış, dediklerini yaparsa çok acayip olacak.



Konferansın Yıldızı





TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Ubisoft Toronto | **DAĞITIM:** Ubisoft | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One, Stadia | **ÇIKIŞ TARİHİ:** Mart 2020

WATCH_DOGS LEGION

Londra'daki her insan kontrolünüz altında, yeter ki bekleyin, isteyin ve oynayın

Duyurulan ve duyduklarımı kısaca paylaşacağım Legion'la beraber, artık seri haline gelen Watch_Dogs oyunlarının ilki, çoğunluğun öfkeli tepkilerinin aksine kötü ötesi, "çöp" (?) bir oyun değildi kesinlikle. Abartı sınırlarını zorlayan bir tanıtım kampanyasının kurbanıydı işin gerçeği, canlı-yaşayan şehir simülasyonu, 2010'lu yılların başı Chicago'sunda başarılı şekilde hayata geçirilememişti, ana karakter çok duygusuz ve renksizdi, teknik özellikler, çıktığı döneme göre çok yüksek düzeylerde değildi hatta bazı bug'lar vardı, oynanışın temel unsuru olan hack'leme işlemi bir tuşa basılı tutmaktan ibaretti, öykünün ortalarında kazandığımız parayı harcayacak ödüllerin olmaması gibi tuhaf eksikler de mevcuttu. Gene de ana karakterin yeğeni ve bazı eksantrik arkadaşları (T Bone'un DLC'si bile başarılıydı örneğin) sayesinde kendisini oynatmıştı bana bir şekilde. 2. oyunsa Ubisoft'un iyi çalışıp, hatalarından ders alıp girdiği kurtarma sınavı gibiydi adeta. Pembe-mor-sarı gibi tatlı renklerden oluşan ve San Francisco'dan esinlenmiş şehrimizde geçen macerada, Ded-Sec'in teknoloji dâhisi üyeleri "sevimli anarşist" görüntüsüyle "örtülü kölelik" düzenine karşı mümkün olduğunca barışçı yöntemlerle mücadele ediyor, ana karakterimiz bayıltıcı silahlar ve gizlilik yetenekleri, yardımcı araçları ve tabii ki hacking yetenekleri sayesinde birçok zorlu görevin üstesinden gelebiliyordu. Envai çeşit mini oyun ve yan görevler de ana öykünün atmosferine katkı sağlıyordu bu sefer. En önemlisi, çevrede dolaşan köpek dostlarımızı istersek kafalarını okşayarak sevebiliyorduk. Toplam yüz saat kadar oynadığım ilk iki Watch_Dogs hakkında aklımda kalanları ve köpek sevmeli şakaları bırakıp, E3'te ayrıntıları verilen Legion'a geçebiliriz öyleyse.

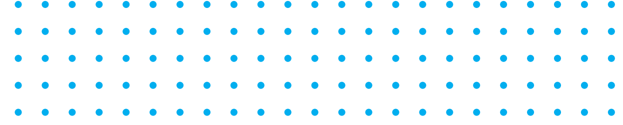


Ubisoft'un Toronto ofisinin yapımcılığını üstlendiği oyun Londra'da geçiyor. Tam anlamıyla distopik bir ortam var, ben tanıtım filminde hemen We Happy Few'ı hatırladım nedense. "Nedense" kısmı lafın gelişi, sokaktaki insanları gözetleyen drone'lar, nefes aldırmayan, söz hakkını yok eden baskıya karşı direnmeye çalışanların polisler tarafından karga tulumba götürülmesi ve bunların geçtiği mekân, iki oyunla arasında göze çarpan benzerlikler (İşin kolayına kaçıp "We Happy Few ile Watch_Dogs'ları başgöz edip doğan çocuklarına da Legion adını vermişler işte ya" diye tek cümlede kesse miydim yoksa bu muhabbeti?).

Beni ve birçok oyuncuyu etkileyen noktaysa (nokta atışı gibi hem de), bu sanal şehirde yaşayan, sokaklarda, mağazalarda, parklarda gezinen tüm insanları DedSec grubumuza dâhil edebilecek olmamız. Ve ayrıca, bu insanları kontrol ederek oynayacak olmamız. Belirli bir ana karakterimiz olmayacak anlayacağınız, onlarca, yüzlerce özellik ve yetenek arasından seçeceğimiz, güreşçiden grafikere, moda tasarımcısından bahçıvana kadar, çok farklı insanlar parmaklarımızın ucunda olacak. Tanıtım filminde çiçeklerle uğraşırken bir anda DedSec üyesi olan kır saçlı, ekose yün elbiseli nine favorilerim arasındaydı. "Hepsinin de ayrı bir özgeçmişi, kendileri ait öyküleri ve görevleri var" diyor yetkililer. Açıkçası ilk oyunda yerine getirilmeyen bazı vaatlerin bıraktığı tortu nedeniyle, biraz şüphem olsa da, inanmak istediğim bir vaat (veya ön bilgi) diyebilirim işte buna.

Gizlilik, hack, yan görevler, araç yarışı gibi mini görevler, değişik yetenek ve alet kullanımı gibi eğlenceli konularsa belli bir miktar çeşitlendirilmiş halde duruyor Watch_Dogs'ta. Ortaklaşa (co-op) modundaysa iki yerine dört kişiyle oynayabileceğiz. İstediğimiz insanı kontrol edebilme, kişisel öykü görevini yapabilme gibi heyecan verici ana özellik dışında, ufak tefek geliştirmeler ekleniyor işin, sözün kısası. Köpek sevmece yokmuş, şimdiden sabırsızlıkla beklediğim Mart 2020'den önce eklenmesini diliyorum sevimli dört ayaklı dostlarımızın. Platformlardansa, bilgisayar ve yeni nesil konsollar dışında, Google Stadia'ya da gelecek W_D: Legion, orası da ayrı bir heyecan ve merak konusu. Erteleme, ve bir dolu mikro ödemeli eşya paketi gibi tatsızlıklarla da karşılaşmayacağımızı, işin ironisi de, olur ki biz oyuncuları üzerlerse, dağıtımcıları DedSec'e şikâyet etmemize gerek kalmayacağını umuyorum şimdiden. ■ **NOYAN**





KÖPEĞİYLE BERABER KONFERANSTA YER ALAN JON BERNTHAL'IN TOPLADIĞI İLGİ VE SEMPATİ MALUM SEBEPLERLE (ÖHÖ KEANU ÖHÖ) KISA SÜRDÜ MAALESEF.

TÜR: FPS
YAPIM: Ubisoft Montreal
DAĞITIM: Ubisoft
PLATFORM: PC, PS4, X-One, Stadia **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2020

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: QUARANTINE

Operatörler dünya dışı bir tehlikeye meydan okuyor

Ubisoft'un Tom Clancy oyunlarına bir yenisi daha dâhil oluyor. Rainbow Six: Quarantine yepyeni bir oyun olarak sayılıyor ve mevcut oyunlardan birkaç sene sonrasında geçiyor. Uzaylı bir parazit dünyamıza bir şekilde gelmiş ve artık terör estiriyor. Rainbow operatörlerinin göreviyse tahmin edeceğiniz gibi bu uzaylı parazitleri durdurmak.

Rainbow Six: Siege'in daha önce oyuncularla buluşan zombi modunu andıran Quarantine'de yapay zekâya karşı mücadele edeceğiz, en azından ilk etapta durum bu. Siege'in taktiksel yönünü bu yaratıklara karşı kullanabileceğimiz görev tasarımları olacakmış ve buna ek olarak operatörlerimize bu oyuna özel bazı başka özellikler de eklenecekmiş. Oyunda kaç görev olacağını bilemesek de Ubisoft'un çıkış sonrası desteğini düşünürsek sık sık yeni görevler eklenmesi de şaşırtmaz. Bakalım bizi nasıl bir macera bekliyor, ben çıkar çıkmaz bir şans vereceğim orası kesin. ■**YASİN**



TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Ubisoft Paris | **DAĞITIM:** Ubisoft
PLATFORM: PC, PS4, X-One, Stadia | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 4 Ekim 2019

TOM CLANCY'S GHOST RECON: BREAKPOINT

Hayaletler ve Kurtlar karşı karşıya

Oyunun hikâyesine göre eski bir "Hayalet" olan Cole D. Walker (Jon Bernthal) ve onun kurtlarına karşı, bir adada hayatta kalma mücadelesi vereceğiz. Ancak oynanış videosuna ve sağda solda çıkan ilk değerlendirmelere baktığımızda oyunda pek de hayatta kalma teması olmadığı ortada. Birkaç mekanik eklenmesi yapımın türünü "hayatta kalma"ya çevirmiyor neticede.

Ghost Recon: Breakpoint adına E3 2019'un en güzel detayı yapay zekâ kontrolündeki takım arkadaşlarımızın oyuna eklenecek olmasıydı. Zira oyun ilk duyurulduğunda bu takımdaşlarımızın kaldırıldığı duyurulmuştu. Oyunun topluluğu isyan etti ve Ubi de sağ olsun isyanımıza kulak verdi. Tabii sırf laf olsun diye değil de özenilmiş bir yapay zekâ görürsek daha da güzel olur. The Divison 2'nin dolu dolu açık dünyasını örnek aldılarsa Ghost Recon: Breakpoint oldukça doyurucu olacaktır. ■**YASİN**

TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM / DAĞITIM:** Ubisoft | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One, Switch, Stadia
ÇIKIŞ TARİHİ: 25 Şubat 2020

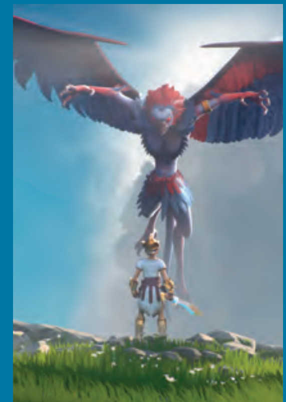
GODS & MONSTERS

PC'nin Zelda'sı olabilecek mi acaba?

Ubisoft bu sene E3'te sunmak üzere büyüklü küçüklü sürprizler hazırlamıştı bizlere. Bunlardan birisi de Gods & Monsters. Assasin's Creed: Odyssey'i yapan ekibin geliştirmekte olduğu yeni bir fikri mülk bu. Yunan mitolojisinden esinlenmiş, fantastik bir açık dünya macera olarak tanımlanıyor.

Tanrılar, Yunan mitolojisinin en tehlikeli canavarı Typhon'un (bildiğimiz Tayfun :)) hedefi olmuş durumdalar ve kahramanımız onlara yardımcı olmak üzere bir maceraya atılıyor. Tanrılar da kahramanımıza güçlerinden bahşediyorlar. Kahraman güçlerini nasıl kullanacağımız, savaşacağımız ortamlar, zindanlar, çözmek durumunda kalacağımız bulmacalar gibi detaylar merak edilen noktalardan bazıları.

Görsel tarz da savaşlar da Zelda'yı çağrıştırıyor. Bununla birlikte sıradan bir klon olmayacağını tahmin ediyorum, umarım yanılmam. ■**ENGİN**



UPLAY+

Ubisoft'un yeni aylık üyelik sistemi

Ubisoft da güzel bir sürpriz yaparak Xbox'ın Game Pass'i, EA'in Access'i gibi çalışan aylık üyelik sistemini duyurdu. 3 Eylül'de çıkışını yapacak. Aylık 15 dolar. Biraz pahalıca gibi ama Türkiye'ye özel fiyat olur mu henüz bilemiyoruz.

Uplay+'ın güzelliği, yeni çıkanlar ve çıkacaklar da dâhil Uplay'deki oyunların tamamını kapsaması. Üstelik de standart versiyonlarını değil Premium versiyonlarını. Yani bütün DLC'ler falan da dâhil.

Ubisoft oyunlarının aylarca oynanan iri oyunlar olduğunu ve de bu oyunların hızlıca büyük indirimler aldığını düşünürseniz iki kere düşünmekte fayda var ama yine de çoğu durumda avantajlı olacaktır. Hani The Division 2, Rainbow Six: Siege gibi sürekli oynananlar için değil de AC, Far Cry gibi biten oyunlarda daha tercih edilebilir. Çıksın da detaylıca yorumlarız. ■ÖMER

DEVOLVER KONFERANSI

Devolver saçmalığın dibine vurduğu konferans (?) serisini bu yıl da sürdürdü. Resmen sinematik evren yarattılar yahu, seneye başkarakterimiz Nina'nın başına neler gelecek ciddi ciddi merak ediyorum artık :)

Daha önce izlediyseniz biliyorsunuzdur, Devolver'ın gösterdiği oyunlar işin biraz geyik çevirmek için bahanesi ama bir şeyler gösterdiler yine tabii. Devolver Bootleg gibi orijinalliğinden sual olunmaz bir olmayan oyunlar derlemesi duyurup anında çıkardılar mesela. My Friend Pedro gösterdiler biraz daha. İleriki sayfalarda ikisinin de incelemesi olması lazım. Eski duyurdukları Carrion'u gösterdiler biraz, onun yanı sıra Fall Guys diye aşırı garip bir battle royale ve de Enter the Gungeon'la The Messenger'a yeni DLC'ler duyurdular.



GOOGLE STADIA

Yarının işini bugünden mi yapıyor?

Google'ın Stadia sunumu ağızları açık bırakmasa da başarılı geçti denebilir. Halen insanlar bulut teknolojisinin oyunculuğun "bugün"ü olduğuna ikna olmuş değil ama o günlere doğru atılan önemli adımlar bunlar.

Stadia'nın çıkış tarihi 2019 Kasım ama belli başlı ülkelerde, aralarında biz yokuz. 2020'de yeni bölgeler eklenecekmiş, onlardan biri olur muyuz bilinmez, yani şimdilik aslında sadece uzaktan ilgilendiriyor Stadia bizi.

İki üyelik sistemi bulunacak Stadia'nın. Biri Stadia Base ismindeki ücretsiz üyelik. Bu üyelikle normal gidip oyunu satın alıp Chrome çalıştıran herhangi bir makinede 1080p, 60 fps ve stereo sesle oynayabileceğiz. İkinci üyelik çeşidiyse aylık 10 dolar olan Stadia Pro. Bunun ekstrası 4k çözünürlük, HDR ve 5.1 ses sunması. Ha bir de ücretsiz oyunlar olacak Pro üyeleri için. Şu an sadece Destiny 2 duyuruldu.

Açıklanan internet hızı gereksinimleri de şöyle: 720p için 10 Mbps, 1080p için 20 Mbps, 4k için 35 Mbps. Bana iyimser sayılar gibi geldi ama gelsin görelim.

Bu arada Chrome çalıştıran her aygıttan kullanılabilecek dedim ama telefonlar söz konusu olduğunda henüz sadece Google Pixel 3 ve 3a destekleniyor. Bunların sayısı arttırılacakmış çıkışın ardından.

Stadia'nın betasını şu an deneyenler genel olarak memnun olsalar da gözle görülür de bir lag varmış. Onlar ABD'de lag yaşıyorsa biz çekingenliğimizi korumaya devam edelim en iyisi. ■ÖMER



GEÇEN SENEDEN



İNCELEME

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
A Plague Tale: Innocence	9	81
Beat Saber	8+	93
Druidstone: The Secret of the Menhir Forest	7	79
Fell Seal: Arbiter's Mask	8	82
Forager	8	77
Hades (EE)	-	-
Imperator: Rome	6	77
Katana Zero	8	83
Mordhau	8	81
Rage 2	6+	93
Rise of Industry	7	62
Sync: Party Hard	7+	-
Tapsonic Bold	8+	-
Team Sonic Racing	7	72
Total War: Three Kingdoms	8	85
Uboat (EE)	-	-
World War Z	5	70

*Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.



İNCELEMELERDE BU AY

OGZ TAKIMI



EMRE SÜMER

Planlar Eylül ayına olmasına rağmen aniden ortaya çıkan uygun fiyatlı biletlerle üç hafta içinde kendimi Japonya'da buldum. Deliler gibi gezdim, görmek istediğim her yeri de gördüm bu sefer. En bombası da Osaka'daki SNK binasını ziyaretim ve Yasuyuki Oda'yla tanışmam oldu. Bir günü de komple retro oyun alışverişine ayırdım Akihabara'da. Gitmeden önce yarım kalan bütün oyunlarımı bitirdim ama, diğer türlü insan oyundan soğuyup geri dönmek istemiyor.

SAYILARLA

708
Retro oyun koleksiyonumdaki oyun sayısı (hiçbiri dijital değil)

19
Japonya'da günlük ortalama yürüdüğüm kilometre miktarı (1 haftada)

128
Dark Phoenix'le birlikte şimdiye kadar sinemada izlediğim film sayısı

ÜÇ ÖNERİ

SPEC OPS:THE LINE: Uzun süredir en keyif aldığım oyun oldu, özellikle de öyküsü hiç aklımdan çıkmıyor. Her açıdan oyun tarihinin en hakkı yenmiş oyunlarından biri bence.

DONKEY KONG '94: Arcade'deki orijinal Donkey Kong'un GameBoy sürümü. Ama bu 3 değil 100 farklı bölüm içeriyor. Bazı bulmacaları beyin yakan cinsten, nasıl çocuk oyunu bu dedim yeminle.

GOOF TROOP: Capcom-Disney işbirliği döneminde yapılmış bir bulmaca/aksiyon oyunu. Eşimle beraber bitirirken pek keyif aldık. Çok da kısa bir oyun zaten.



ÖMER AKDAĞ

Valla ne yalan söyleyeyim, güzel zamanlar geçirmekteyim. Ramazan'dan çıkınca böyle bir enerjik, mutlu falan oluyor insan. Havaların açması, güzel sandık haberleri falan da derken bir gerildim, son aylarda alışık değilim bu kadar iyi hissetmeye :) Ha, farklı bir şey mi yaptım? Yo, yine evde oturup oyun oynadım ki oynadıklarımın çok sarmış olmasının da etkisi vardır tabii. Bir de bu ay şu kot katındaki evimden taşınmayı başarırsam mis gibi olacak.

SAYILARLA

10
"İndirimlerden Kingdom Come: Deliverance alsam mı?" diye düşündüğüm dakikalar. Almadım. Az daha insin.

0,2
RDR 2'de bir saattir topladığım efsane derileri vs. kampa götüremeden ölmem ve oyundan çıkmam arasında geçen saniye.

7
Bu ayki favori sayım. Çünkü Remake. Oyun çıkınca baştan sona kaç kere oynayacağıma da işaret ediyor bu sayı muhtemelen.

ÜÇ ÖNERİ

WARGROOVE: Iskalayıp incelemesini yazmadık ama şahane bir sıra tabanlı strateji. Özellikle de Advance Wars özleyenler için.

DANGANRONPA: TRIGGER HAPPY HAVOC: Görsel roman / dedektiflik / psikopatlık türünde. Geniş bir hayran kitlesi vardır, oynayınca sebebini anladım.

YS VIII: LACRIMOSA OF DANA: Keşif ve dünya odaklı bir JRYO daha önce oynamamıştım, güzel bir kombinasyonmuş. Ve evet, Deyna falan değil bildiğiniz Dana okunuyor kızın adı.

84



Bloodstained
Ritual of the Night

DAHA ÖNCE CASTLEVANIA OYNAMADINIZ MI? GÜZEL! OYNADINIZ MI? DAHA GÜZEL!!

EREN ERYÜREKLİ

Bu yazıda adını sekiz yüz bin kere anacağım ama *Bloodstained* oynarken en net fark ettiğim şey sağlam bir *Castlevania* oyununu ne denli özlediğim oldu. Oyunu ilk gün 6 saat, ikinci gün 5 saat, toplamda da 40 saat ıncık bıncık ederek bitirdim. Daha da oynardım aslında da ortamda kesecek güçlü düşman kalmayınca (bir de yazıyı yazma tarihi yandan yandan sıkıştırınca) mecbur bıraktım. Ama Kickstarter kampanyasında söz verilen bedava DLC'ler geldikçe döneceğim tabii. Neyse oralara da geleceğim de önce bir sakinleşip oyunu anlatayım sizlere.

Bu şato biraz büyük müymüş?!

Öncelikle bu oyunun yapımcı koltuğunda *Castlevania* serilerinin yaratıcısı Koji Igarashi var. Bu da *Bloodstained*'i otomatikman *Castlevania*'ların ruhani devamı yapıyor ki zaten IGA'nın Konami'den ayrılma sebeplerinden birisi de şirketin artık seriyi önemsememesi ve gitmek istediği farklı yoldan (Pachinko yolu) IGA'nın memnun olmamasıydı. Son derece başarılı bir Kickstarter kampanyasının sonunda oyunun bizlerle buluşmasıysa bir hayalin gerçeğe dönüşmüş hali gibi. Açıktan söylüyorum, bu tarzı sevenler hiç çekinmeden oyunu direk alıp oynamaya başlasınlar. Cidden, ben buraya ne yazarsam yazayım oyunu yeterince övemeyecekmişim gibi geliyor çünkü. Zira IGA üstat sahalara öyle sıkı dönmüş, eski *Castlevania* tadını oyuna öyle bir yedirmiş ki cidden *Symphony of the Night*'ı PSX'de ilk oynadığım o tatlı zamanlara dönüş yaptım. Ama şu da unutulmamalı ki *Bloodstained* resmi bir devam oyunu değil. Özellikle karakterler ve konu olarak eski Igavania oyunlarından komple ayrı ki bu da oyunun "yarım yamalak bir kopya" hissi verme riskini direkt sıfırlamış.

Ana karakterimiz Miriam çıtı pıtı bir kızcağız ve Simyacılar Loncası'nın deneylerine maruz kalıp vücudu değişime uğratılan Shardbinder'lardan birisi. Shardbinder'lar şeytani güçleri içlerinde hapsederek kullanabiliyorlar lakin bu onların bedenlerinin zamanla kristalleşerek dejenere olmasına da sebep olmaktadır. Simyacılar teknolojik devrimlerin korkusundan dünyaya şeytanları salınca onların piyonu konumunda olan Miriam'ın dostu Gebel bir süre sonra şeytanların kontrolünü eline geçirir ve Simyacıları katleder. Bu esnada komavari bir uykuya yatmış olan Miriam 10 yıl sonra uyanır ve iblislerle dolu devasa bir şatonun yükselmiş olduğunu görür. Ona kalansa Gebel'in planlarını durdurup müttefikleriyle birlikte bu işe bir son vermeye çalışmak olacaktır. Bu noktada kontrol bize geçiyor zaten ve karşımıza ne çıkacağını pek de bilmeden bu bolca sürpriz, düşman ve tuzaklarla dolu şatoya giriyoruz bir hışımla.

Bu hafif uyduruğumsu konu düşündüğünüzden daha

Kanlı bir ay oraya sadece manzara olsun diye konmuş olamaz değil mi? (Burası ipucu bir yandan.)



IGA: GARİP BIR ADAM

Nereden geldiği bilinmeyen vampir takıntısıyla uzun yıllar Castlevania serilerinin başında olan, ömrünü Castlevania'ya adamış adam Koji Igarashi oyun dünyasının en renkli şahsiyetlerinden de birisi. Bunu özellikle Bloodstained için çektiği tanıtım filmlerinde gotik bir şatoda elinde şarabıyla ahkam kestiği videolarından görebiliyoruz. Hele hele oyunun çıkış fragmanında bir işkence aletinin başında oyunun özelliklerini sıralarken acı çektirdiği kişi Konami'nin patronlarından biri değilse şaşarım. Kendine aşırı güveni, oyunculara hep kaliteli oyunlar sunma isteği ve antikalıklarıyla daha uzun yıllar sahalarda görmek istediğimiz bir isim IGA-san. Buradan aldığı rüzgârla 1-2 yıla Bloodstained'e bir devam oyunu duyurup yeni bir kampanya başlatırsa acımayın basın parayı yani. IGA baba bunu hak eden bir isim.

Oyunun adı hariç bütün her şey "ben Castlevania'yım" diye bağırıyor.



CURSE OF THE MOON VE GELECEK DLC'LER

Oyunun Kickstarter kampanyası sürerken bağışlar arttıkça (ki toplamda 5,5 milyon dolar toplanmıştı) yeni yeni hedefler konulmuştu ve bunlardan birisi de 8-bit bir yan oyundu. Curse of the Moon oynanış olarak Bloodstained'i andırsa da aralarındaki temel farklılık orada bir karakter değiştirme sisteminin olması. Miriam, Zangetsu, Alfred ve Gebel olarak oynayabildiğimiz yapım ufak olsa da ana yemek öncesi dünyayı tanıtmak adına güzel bir başlangıç olmuştu. Şimdiyse toplamda 13 tane daha bedava DLC bizleri bekliyor. Bunlardan Boss Rush ve Speed Run modları çıkışta oyunla geldiler zaten. Oynanabilir yeni karakter Zangetsu, co-op modları, vs. modları, New Game +, rougelike zindan modu, online oynanış ve birkaç sürpriz daha da yol haritasında şimdilik gözükenler. Yani daha uzun bir süre boyunca Bloodstain'leneceğiz gibi.

İmdi buraya bir altıgen, çember ve üçgen çizip iç açılarını hesaplayalım.





Bu odada bir sır gizli ama ne? (Cidden bulan bana da yazsın.)



iyi çalışmakla kalmayıp renkli yan karakterlerin katılımıyla sıradanlıktan sıyrılmayı başarıyor bazı noktalarda. Özellikle Miriam'ın bazı olaylara tepkileri de güldürmedi değil lakin biz de bu oyunu konusu için oynamıyoruz zaten. Oynanış için gelmiştik buraya ve offf o nasıl bir oynanış yahu! Aklımı aldı, ballandıra ballandıra anlatayım ki sizinkini de alsın.

Yeteneklerini sayarken dili kuruyan gencin hüzünlü öyküsü

Patsoyu bilirsiniz, bir sandviç ekmeğinin içine çoğunlukla alabileceğinden de fazla patates doldurulur, e yanında sucuk sosis de olursa ne güzel olur. Tam bir karbonhidrat yüklemesi, klasik öğrenci öğünüdür, ucuzdur ama doyurucudur. *Bloodstained* de pahada hafif ama içerikte böylesi doyurucu bir oyun işte. IGA başkan kendi iki oyunundan aldığı rüzgârla oyunu belki bir AAA kalitesine taşıyamamış ama pek çok o tarz oyunda olmayan içeriği sunmuş oyunculara. Bahsettiğim iki oyun tabii ki *Symphony of the Night* ve *Order of Ecclesia*. Oynamamış olanlarınız çoktur muhtemelen bu ikisini o yüzden çok kısaca özet geçmek gerekirse *Symphony of the Night*'ın başında tüm şato aslında oynanabilir durumdadır fakat oyuncu yeni yetenekler kazana kazana ilerleyebilir, güçlenerek düşmanları alt edebilir. Çizgisellik yoktur ve karakteriniz sizin becerinize göre şekillenir. Ki metroidvania türünün özü de budur zaten.

Order of Ecclesia'ysa Shard toplama sisteminin Vania dünyasına tanıtıldığı oyundu. Yani siz diyelim kurtadamın birini kestiniz ve arkadaştan kullanabileceğiniz defansif, ofansif veya pasif bir yetenek kazandınız. İşte bu mantık *Bloodstained*'ın Shard sisteminde de aynen geçerli, karşılaştığınız her düşman özel bir yeteneğe sahip ve daha da iyisi sizin buna erişiminiz mümkün. Oyunda 100 küsur düşman olduğunu (ki bunlara boss'lar da dâhil) da hesaba katarsak kimisini oyun boyunca bir kez bile kullanmayacağınız ama oyun ilerledikçe oynayış tarzınızı da kökten değiştirme potansiyeline sahip tonla yetenek demek. Yani bolca patates kızartması, bolca aksiyon demek. Ki her patates kızartmasının ayrı bir lezzet sunduğunu söylersem bu sistem daha da anlaşılır olacaktır.





Oyunu çok şekilli kaydederiz.

Sözgelimi demin bahsettiği kurtadamlardan iki çeşit var ve birisi önünüzde bariyer gibi dururken diğeri pençe mençe Allah ne verdiyse düşmana hasar veriyor. Alev de püskürtebilirsiniz, su altında nefes alıp yürüyedebilirsiniz. Pasif yeteneklere kasarak karakterinizi istediğiniz yönde geliştirmek, menzilli ya da yakın mesafede dayanıklı yapmak da size kalmış. Yediğiniz yemeklerdir, bulduğunuz kitaplardır, zırhlardır, silahlardır derken çoook geniş bir yelpazede Miriam'ı istediğiniz yöne çekmek mümkün oyunda. İşte bu serbestlik ve çeşitlilik *Bloodstained*'e benzersiz bir RYO tadı da katıyor ki o tat zaten 1 dakika bile sıkılmadan 40 saat oynamamı sağlayan tat aslında.

Aynı ama farklı

Oynanışa daha saatlerce methiyeler düzebilirim ama öyle yaparsam hem sıkıcı olur hem de oyunun muhteşem müziklerini övmeyerek haksızlık etmiş olurum. Michuru Yamane ismini muhtemelen hiç duymadınız ama duyanlar da heyecanlanmıştır zaten direktman. Bu hanımefendi en sevilen *Castlevania* oyunlarının da müziklerini yapan kişi ve burada da desteğini esirgememiş. IGA reyiz Konami'den ayrılıp yeni projesine başladığında eski yol arkadaşlarını da beraberinde getireceğinin sözünü vermişti zaten ve Yamane Hanım bunun çok kilit bir parçası. Gotik şatoların, labirent gibi bölümlerin ardında biteviye çalan ve nedense hiç sıkmayan müzikleri açıp açıp dinleme isteğiniz gelmezse sonradan ben de bir şey bilmiyorum.

İlk etapta yeterli bulunmayıp eleştirilen görsellikse çok sağlam cilalanmış arada belli ki ama yine de 16-bit grafiklerin tadı ayrı tabii. Ekibin Unreal motorunda deneyimsiz olması biraz arıza çıkarmış olsa da oyun zevkini baltalayacak bir görsel kusuru yok oyunun, sadece benzer tarzda olan *Ori and the Blind Forest*'a, *Hollow Knight*'a bakınca hayıflanmadan edemiyor insan. Özellikle animasyonların üstünden bir tur daha geçilebilirmiş bence ama dediğim gibi onca yaratığın (aralarında çok abuk sabuk tasarımlar da var) modellenmesi, hareketlendirilmesi kolay iş değil bu yüzden o kadar kusur kadı kızında da olur deyip geçiyorum.

E biraz da fazla grind yaptım ama o tamamen benim açgözlülüğümden sebep. Tüm Shard'ları alacağım diye odalara gir çık çok yaptım çünkü. Hoş, sıkılmadım da bundan. Çünkü oyunun sistemleri birbirine öyle bağlı ki yaratık öldürmek gelişmeniz için ana yöntem. Ki geliştiğinizi de oyunda çok net görebilmek acayip bir tatmin duygusu veriyor. Başlarda kan ter içinde yanından kaçtığınız iblisleri sonlara doğru tek atarak kesmek, boss'ları çıtır çerez gibi harcamak gerçekten zevkli. Tamam farm'dır grind'dır dönüyoruz şato içinde ama bunun faydasını net şekilde görmek ve oyunun gizlerini keşfetmeye çalışmak inanın o emeğe değiyor.

Saygılar Igarashi üstat

Ufaktan tası tarağı toplayıp yanınızdan ayrılmam gerekse de içim rahat dostlar. Çünkü normal şartlarda belki de radarınızdan kaçabilecek olan bu oyunu keyifle sizlere aktardığımı düşünüyorum. Sağından solundan akmayan, sarkmayan, sıkmayan, başarısı kanıtlanmış *Castlevania* formülüne çok büyük yenilikler getirmese de bu formülü hakkını vererek uygulayan, en patates bilgisayarlarda bile (ne patatesmiş arkadaş) canavar gibi çalışan bir oyun var karşımızda. Yıllarca Konami'nin bize çok görüp itinayla yapmadığı oyunu IGA-san yapıp önümüze atıvermiş işte. Oynayın, oynatın!

İlerledikçe güçlenmek ve yüzlerce yeteneğin hepsini toplama isteği bağımlılık yapıyor.



Şöyle silahım olsun isterse 1 dmg vursun. Vallahi gam yemem.



- Bölüm tasarımları şahane
- Bol keseden yaratık, yetenek, eşya
- Karakteri özgürce geliştirebilmek
- Görsellik genel olarak başarılı
- Müzikler harika
- Sürekli yenilenen oynanış
- Bağımlılık yapan Shard toplama sistemi
- Gelecek bedava DLC paketleri
- Seslendirmeler başarılı



- Hikâye çok da muhteşem değil
- Ufak tefek bug'lar
- Animasyonlar daha iyi olabilirmiş

9



Son Karar

Eskinin muhteşem Castlevania oynanışı yeni teknolojiyle buluşunca ortaya bu güzellik çıkmış. Oynamaktan bıkmayacaksınız.



TÜR: Metroidvania | **YAPIM:** ArtPlay | **DAĞITIM:** 505 Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 61 TL (Steam), 180 TL (PSN, XBL), 40 dolar (Nintendo eShop) **YAŞ SINIRI:** 12+ | **FAZLASI İÇİN:** bloodstained.fandom.com



Kitle Fonlamasından En Çok Para Toplayanlar

Bir aşırı başarılı kitle fonlaması kampanyasının sonucuna daha kavuştuğumuza göre bu yola girenlerin en büyüklerini bir listeleyip akıbetlerini hatırlayalım istedik. Yalnız teknik olarak "erken erişim" de kitle fonlamasına girer aslında ama onları buraya dâhil etmedik, bilginize. ÖMER AKDAĞ



10. Broken Age

PLATFORM: Kickstarter
TOPLADIĞI MİKTAR: 3,3 mil. $
KAMPANYA BİTİŞİ: Mart 2012

Malazgirt gibi oyun, onun sayesinde kitle fonlama kapıları oyun yapımcılarına açıldı. Grim Fandango, Full Throttle gibi nice point n' click maceranın başındaki Tim Schafer'ın 15 yıl sonra şirketi Double Fine'la beraber bu türe geri dönüşüydü Double Fine Adventure (ilk başta Broken Age adı yoktu), bu yüzden de kitle fonlamasının ne olduğu daha doğru düzgün bilinmezken bile büyük ilgi topladı. İlk parçası 2014 başında, ikincisi bir yıl sonra çıktı. Beklendiği kadar efsane olmasa da beğenildi büyük ölçüde.



9. Psychonauts 2

PLATFORM: Fig
TOPLADIĞI MİKTAR: 3,8 mil. $
KAMPANYA BİTİŞİ: Ocak 2016

Yine bir Double Fine & Tim Schafer oyunu. 2005'te çıkan, çok beğenilen ama bu kadar beğenilmesine rağmen finansal açıdan başarısız olan bir oyundu Psychonauts (Steam'e falan çıkınca sonradan biraz toparlamıştı satışlar). Dolayısıyla devamı yıllarca umutsuzlukla beklenmişti ama işte kitle fonlaması böyle zamanlarda parlıyor. Oynanış olarak ilkine çok benzeyecek olan Psychonauts 2'nin 2020'de çıkması bekleniyor.



8. Pillars of Eternity

PLATFORM: Fig
TOPLADIĞI MİKTAR: 3,9 mil. $
KAMPANYA BİTİŞİ: Ekim 2012

"Baldur's Gate'lerin ve Icewind Dale'lerin ruhani devamı" diyerek yola çıktı Obsidian. Geçmişi nedeniyle müthiş bir güven vardı stüdyoya zaten. Nitekim Obsidian da bu güveni boşa çıkarmadı, 2015'te çıkan Pillars'ın modern bir RYO klasiği olarak kabul ediliyor. İzometrik eski kafa yapısına rağmen bu kadar tutması da ayrı bir methiye düzme sebebi.



7. Mighty No. 9

PLATFORM: Kickstarter
TOPLADIĞI MİKTAR: 4 mil. $
KAMPANYA BİTİŞİ: Ekim 2013

Bu sayfalardaki oyunlar gördüğünüz gibi az veya çok birer başarı hikâyeleri ama kitle fonlamanın riskli bir şey olduğu konusunda da gösterilebilecek örnekler var. Mighty No. 9 gibi. Mega Man serisinin yaratıcısı Keiji Inafune, Mega Man'in ruhani devamı olarak duyurmuştu oyunu ama çok çok kötü olmasa da beklentileri de kesinlikle karşılayamadı 2016'da çıkan Mighty No. 9. Inafune de o gün bu gündür pek ortalarda yok zaten.

Bloodstained
RITUAL OF THE NIGHT



6. Pillars of Eternity 2: Deadfire

PLATFORM: Fig
TOPLADIĞI MİKTAR: 4,4 mil. $
KAMPANYA BİTİŞİ: Şubat 2017

İlk Pillars'la yakaladığı muazzam başarının ardından devam oyununda da kitle fonlaması yoluna girdi Obsidian ve bu kez kendisine duyulan güven iyice arttığı için daha da büyük bir gelir elde etti. Pillars of Eternity 2: Deadfire, 2018'de çıktığında yapımcı kadrodaki bazı değişiklikler nedeniyle (Chris Avellone gibi) biraz "efsanevi ilk oyunun seviyesine ulaşamama" sendromu yaşadı ama ona rağmen kendisinin çok iyi bir RYO olduğu tartışma götürmez.



5. Torment: Tides of Numenera

PLATFORM: Kickstarter / Bağımsız
TOPLADIĞI MİKTAR: 4,7 mil. $
KAMPANYA BİTİŞİ: Mayıs 2016

Planescape: Torment'in RYO dünyası için ne derece önemli olduğunu sabaha kadar konuşabiliriz. Üstelik Planescape: Torment bu başarıyı "anormal" bir RYO olmasına rağmen elde etmişti, onun ruhani devamı olabilmek de o yüzden ekstra zordu. Tides of Numenera da tam bu noktada sorun yaşadı. Yaratıcılığı, mekanikleri, yazımı şüphesiz üst seviyeydi ama bir Planescape: Torment değildi. 2017'de çıktı, ortalama üstü puanlar almakla yetindi.



4. Bloodstained: Ritual of the Night

PLATFORM: Kickstarter
TOPLADIĞI MİKTAR: 5,5 mil. $
KAMPANYA BİTİŞİ: Haziran 2015

Bu dergide Konami'ye laf sokma fırsatı tepilmez. Elinizin altında nice altın madeni var, onları bekleyen nice milyonlar var ama siz gidip MG: Survive yapın, pachinko makinesi yapın e mi? Castlevania da Konami'nin boşladığı markalardan. Serinin yaratıcısı Koji Igarashi de "yeter be" deyip adı Castlevania olmayan Castlevania'sını yapmaya girişti. Eh geçtiğimiz ay çıkan oyunun durumu malum, sadece bizim tarafımızdan değil neredeyse oynayan herkes tarafından göklere çıkartıldı.



3. Chronicles of Elyria

PLATFORM: Kickstarter / Bağımsız
TOPLADIĞI MİKTAR: 6,2 mil. $
KAMPANYA BİTİŞİ: Devam ediyor

Zaman Çarkı roman serisinden ilham alınan bu aşırı komplike bir yapıya sahip, ölümün kalıcı olduğu DVO'nun yapımına ta 2000 yılında başlandı. 2016'da Kickstarter'dan 1,3 milyon dolar topladılar ama kendi sitelerinden hâlâ da devam eden bağış alımı sayesinde bütçeyi bayağı arttırdılar. Çıkış tarihi olarak 2017 sonu gösteriliyordu, şu anki hedef 2019 sonu. Beklentiler büyük. Bu beklentilerin altında da kalabilir, nihayet herkese hitap etme derdi olmayan ve ona rağmen oyuncu kitlesi geniş bir DVO'ya da kavuşabiliriz.



2. Shenmue 3

PLATFORM: Kickstarter / Bağımsız
TOPLADIĞI MİKTAR: 7 mil. $
KAMPANYA BİTİŞİ: Eylül 2018

İlk iki Shenmue o zamanlar için (2000'lerin başı) akla hayale gelmeyecek bütçelerle yapılmıştı ve çok da iyi çıkmışlardı, devrimsel olarak niteleniyorlardı. Ancak ne yazık ki dönemin fazla satamamış konsolu Dreamcast'e çıktıkları için Sega'yı çok pis zarara sokuşlardı. En baştan beri planlanan devam oyunları gelmedi, hikâye yarım kaldı o nedenle. Neyse ki serinin başındaki Yu Suzuki hiç pes etmedi ve en sonunda kitle fonlaması sayesinde hem o hem de oyuncular muratlarına eriyor. Üçüncü oyunun çıkış tarihi 19 Kasım 2019. 4 de planlanıyor.



1. Star Citizen

PLATFORM: Kickstarter / Bağımsız
TOPLADIĞI MİKTAR: 216 mil. $
KAMPANYA BİTİŞİ: Devam ediyor

3-5 milyon dolarlardan bir anda 216 milyona sıçradığımıza şaşırdıysanız oyun dünyasını çok sıkı fıkı takip etmiyorsunuz demektir. Star Citizen son yılların fenomenlerinden. Wing Commander'ı yapan Chris Roberts nispeten küçük hedeflerle çıkmıştı yola, amacı savaşı, ticareti olan bir uzay simülasyonu yapmaktı. Star Citizen bu temelden kopmuş değil ama çapını "birazcık" büyüttü, çıktığında yapılmış en büyük çaplı oyun olabilir. Takipçilerinin, destekçilerinin beklenti seviyesini hayal bile edemezsiniz. Ne zaman çıkacağıysa belirsiz.

Terk edilmiş transatlantiğe yalnızlık ve keder havası hâkim.



LAYERS OF FEAR 2

Kovaladıkça kaçan ateş böceği

EGE SAĞIN

Türün yeniden popülerleşip hızla doygunluğa ulaştığı son yıllarda *Layers of Fear*; sanat tarzı, anlatımı ve psikolojik korku yaklaşımıyla fark yaratan bir korku oyunu olmuştu. Bununla beraber eleştirmenleri de ikiye böldüğünü hatırlatmakta fayda var. Gerçi korku gibi sübjektif bir his söz konusu olduğunda bunun olması da çok doğal. Ben oynarken pek korkamamış ama atmosferini çok sevmiştim. *Layers of Fear 2*'yi de bu yüzden hevesle oynamaya başladım ama oyun bu kez beni ikiye böldü.

Hollywood'un altın çağında, meşhur ve bir o kadar da deli bir yönetmenin filminde rol alacak bir aktörü canlandırıyoruz. Çekimlerin yapıldığı transatlantik gemi terk edilmiş ve yönetmenin telkiniyle uyandığımızda bize bu gizemi çözmek düşüyor. Gemi gerçekten özenle tasarlanmış ve dönemin ruhunu birebir yansıtıyor. Hareket ederken kafanın sallanması ve görüntünün bulanıklaşması gibi basit efektler, kaliteli grafiklerle birleşince de dolaşıp etrafı keşfedesi geliyor insanın. Zaten oyunun parladığı noktalardan biri de bu. Tıpkı ilk oyun gibi doğaüstü olaylara şahit ola ola hikâye kırıntıları arıyoruz ve *Layers of Fear 2* bunu çok iyi başarıyor.

Belki şurada mutlu bir plastik manken vardır

Atmosferse oyunun en güçlü yanı. İçinde bulunduğumuz gemi sürekli değişiyor. Bir kapıdan girdiğinizde az önce çıktığınız odaya tekrar girdiğinizi fark edebiliyorsunuz. Bazen girdiğiniz odadaki tüm kapılar kilitli oluyor ve girdiğiniz kapıdan çıkınca kendinizi bambaşka bir koridorda buluyorsunuz. Tabii en etkileyicisi kilitli kapıdan arkanızı döndüğünüzde içinde bulunduğunuz odanın bile tamamen değiştiğini görmek. Tüm bunlar, klasik filmlere göndermelerle dolu setleri gezerken daha da kuvvetleniyor. Sahneleri temsilen konumlandırılmış plastik mankenler zaten ürkütücüyken bir de hareket ettiklerinde oluşan huzursuzluk hissi çok başarılı. Setlerde mekanizmaların çalışması, yerlerde yine setteymişçesine karakterimizin gitmesi gereken yolu ve yapması gereken eylemi gösteren tebeşirle karalanmış çizgiler... Her biri, doğaüstü güçlere sahip bir delinin filminde kapana kısılma hissini kuvvetlendiriyor.

Ses kullanımı da atmosfere katkı sağlıyor. Deli yönetmenimiz, Candyman filmleriyle ünlü Tony Todd tarafından seslendirilmiş ve Todd'un muazzam bir iş ortaya koyduğunu söyleyebilirim. Ustaca yazılmış, soyut korku ve psikolojik sorgulamalarla dolu metinleri; insanın içini titreten bir sesle okuyor. Hem sesinin harika tonu hem de deliliğin dehşetiyle süsleyişi inanılmaz etkili. Buna ek olarak çevre sesleri de ürpertici. Geminin iniltileri, dalga sesleri, gıcırdayan kapılar, koşuşan sıçanlar, yere düşen çeşit çeşit eşyanın sesleri… Hepsi sürekli bir tehdit oluşturup her an her şey olabilir hissiyle gezmenize yol açıyor.

Psikolojik korkumu geri verin

Gelelim beğenmediğim noktaya... Canavar. Karakterimiz deliliğin katmanlarında indikçe peşinden koşan canavarla da defalarca kovalamaca yaşıyor. Anlatılan öykü gereği bunun varlığını kabul edebilsem de bu kovalamacalar oyunun içinde istikrarlı durmuyor. Korkutucu olduğu tek nokta "Of acaba doğru yolu bulana kadar kaç kere oynamam gerekecek?" hissi.

Oyun anlatmaya çalıştığı birkaç hikâyeyi bir şekilde birleştirse de soyut bir psikolojik korku anlatısı içinde yine bir yere bağlanamayan ve hatta çorba olan kısımlar mevcut. Bununla beraber o gereksiz canavarıyla baltaladığı muazzam atmosfer de özellikle o döneme ve soyut, psikolojik korku sinemasına gönül verenlere büyük keyif verecektir. Tek yanlış sapmada direkt öldüğünüz kovalamaca mekaniklerine katlanabiliyorsanız denemenizi öneririm.

Korkunun ustaları

Layers of Fear 2'yi oynarken Masters of Horror isimli korku antoloji dizisinin Cigarette Burns bölümü aklıma geldi. John Carpenter'ın yönettiği ve başrolünde Norman Reedus'ın yer aldığı bir saatlik bu leziz film, sanat ile sanatçının rollerini ve güçlerini psikolojik korku öğeleriyle irdeliyor. Kesinlikle tavsiye ederim.



- Dönemi harika yansıtan mekân tasarımları
- Tony Todd'ın performansı muhteşem
- Soyut ve ürpertici anlatı
- Sürekli geren ses efektleri

−

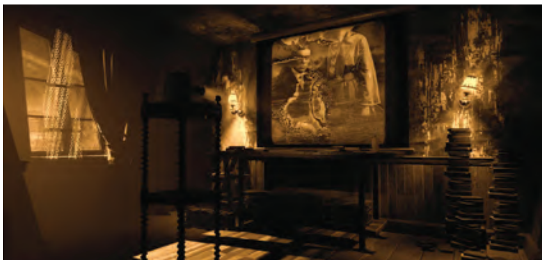
- Bütünlüğü oturamayan hikâyeler
- Anlatıyla uyumsuz ve eskimiş kovalamaca mekaniği
- Bulmacalar basit, emeksiz

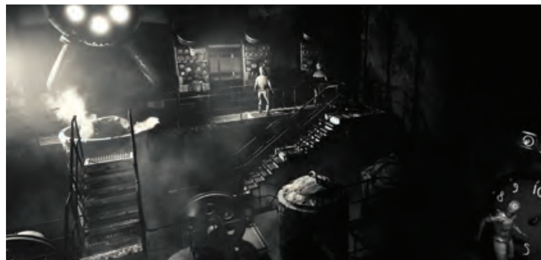
6+



Son Karar

Eskimiş ve anlatıya uyumsuz mekanik, harika atmosferi baltalıyor.





TÜR: Korku | **YAPIM:** Bloober Team | **DAĞITIM:** Gun Media | **DİJİTAL İNDİRME:** 50 TL (Steam), 85 TL (XBL), 139 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/layersoffear

OBSERVATION

Uzayda çorba tarifi

İHSAN C. ASMAN

Biraz bugünkü ISS'e benzeyen Observation adlı uzay istasyonu, Dünya'nın yörüngesinden çıkarak esrarengiz bir şekilde Satürn civarlarına sürüklenir. Nedenini, niyesini ve nasılını keşfetmek elbette bize kalmış vaziyette. Biz kim miyiz? İşte *Observation*'ın esas sürprizi bu soruda saklı: Oyun başladığında kontrol ettiğim kişinin (ya da bu durumda "şeyin"), fragmanlardan gördüğümüz Doktor Emma Fisher değil de istasyondan sorumlu yapay zekâ SAM olduğunu fark edince epey şaşırmıştım. Hatta dedim acaba eğitim bölümü falan mı oynuyorum ama bir süre sonra baştan sona SAM olarak kalacağımızı anladım. Gayet orijinal ve ilginç bir tercih olmuş.

Öncelikle, bazılarınızın *Stories Untold*'dan tanıdığı (maalesef ben oynamadım oyunu) geliştirici firma No Code gerçekten de şahane bir uzay istasyonu atmosferi yaratmış. Tesisin insanı klostrofobiye sürükleyen o sıkışıklığı, şık bir görsellik ve başarılı ses kullanımıyla birlikte adeta tavan yapmış. Ayrıca SAM'in özellikle kameraları yönettiği ve oyundaki tek hareket kaynağı küreye bağlandığı anlarda elde ettiğimiz görüntüler fazlasıyla iyi ve de sıkışmışlık hissini güçlendiriyor. Hani çıplak gözle görülen bir şey gibi değil de, gerçekten de arayüzlü ve lekeli ekran üzerinde ufaktan bozuk görüntüler. Bulmacalar da bilhassa farklı şekilleriyle sizi yapay zekâ gibi hissettirmede iyi işliyorlar. Kısacası ilk saatler SAM'i kontrol etmenin, hikâyedeki gizem unsurunun ve sizi içine alan o uzay istasyonu atmosferinin büyüsüne kapılmakla geçip gidiyor. Ya sonra?

Bizden yapay zekâ olur mu?

Oyun boyunca SAM olarak kilitli kapıları açıyor, hasar almış istasyonun çeşitli kısımlarını tamir ediyor ve kayıp mürettebata ulaşmaya çalışıyoruz. Bunları yaparken istasyon üzerinize kimi zaman hafızanızı test eden bulmacalar fırlatıyor, bazen de Emma bayağı "manuel şekilde git şurayı tamir et" falan diyor. Ve tüm bunlar oynanıştaki sıkıntıları da ufak ufak açık etmeye başlıyor.

Evvela SAM'in ara sıra kendisini aktardığı kürelerin kontrolü çok sorunlu. Anlıyorum yer çekimsiz ortamda o aletin hareketi muhtemelen gerçekte de tam olarak oyundaki gibi olacak. Ama küreyi yapay zekâ değil de, fare-klavye ikilisine mahkûm (PS4 kontrolcüsüyle oynayanlar daha bir mutlu!) bir oyuncu kontrol edince işler değişiyor. Maalesef bir yerden bir yere ilerlemek yerine çoğunlukla küreyi doğrultmaya çalışmakla uğraşırken buluyorsunuz kendinizi. Üstelik doğru düzgün yön direktifleri olmayışı da aynı yerlerde kaybolmayı kolaylaştırıyor. Yine yönettiğimiz kameraları sağa sola/aşağı yukarıya çevirmek tam bir işkence, çok yavaşlar. Ki oyunun önemli bir bölümünün piksel avcılığına varan şekilde bir şeyler aramakla geçtiği düşünüldüğünde sıkıntı büyüyor. Öte yandan Emma'nın bazı direktifleri hiç net olmayabiliyor. Tüm bunlar ilgi çekici olan hikâyeyi dinlemeyi bölen de bir hal alıyor bir süre sonra.

Mesela tam da bu direktif sıkıntısını gidermek için Emma'ya "Son isteğini tekrarlayabilir misin?" diye sorabiliyoruz. Ama işte tüm bu kontrol problemi, direktiflerin net olmayışı can sıkmanın yanında, özellikle bu tuhaf soruyla daha da belirginleşen bir şekilde, oyunun gerçekçiliğini de baltalıyor. Yani böyle zırt pırt "ne istemiştin kanku" diye bitiveren ya da bir kapıyı açmak için bile beş dakika düşünen yapay zekâ mı olur Allah aşkına? Yemin ediyorum başlarda bir HAL 9000 olur muyum diye gaza gelmişken, oyun boyunca yanlış yol tarif eden navigasyondan hallice hissettim.

Bulmaca makinesi

Can sıkmak demişken... Yani bulmacalar iyi hoş da keşke başka şeyler de olsaymış ya. Mesela birkaç sağlam aksiyon sekansı olsa, ya da ne bileyim yapay zekâ olarak bize tek tük sunulan farklı diyalog seçeneklerinin hikâyenin gidişatına bir etkisi olsa fena mı olurdu?

Uzun lafın kısası, yaratıcı yeni fikirler, kısıtlı bütçeye rağmen oldukça güzel görünen görseller ve ses/müzik kullanımıyla ortalama üstü bir deneyim *Observation*. Ama işte çabuk monotonlaşıyor ve gerçekçilik-eğlence gerilimi arasında ezilmekten kurtulamıyor.

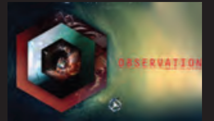


- Uzay istasyonu atmosferi çok darlayıcı, çok başarılı
- Yaratıcı fikirler
- Ses kullanımı ve müzikler
- Hikâye ilgi çekici



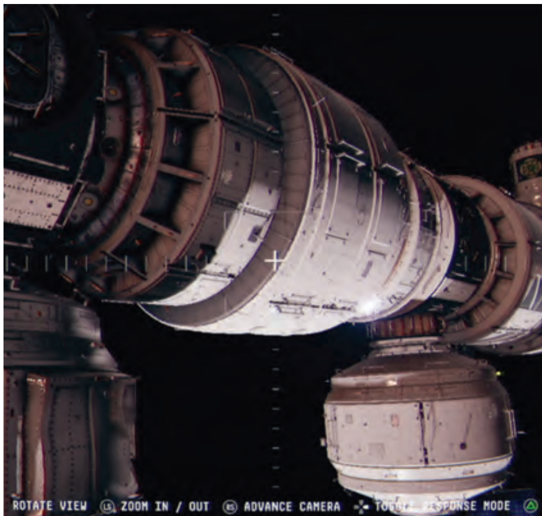
- Küreyi klavye-fareyle hareket ettirmeye çalışmak sinir bozucu
- Emma'nın muğlak direktifleri ve kaybolmanın çok kolay olması
- Bir yapay zekâyı oyuncuya kontrol ettirmede ortaya çıkan tutarsızlıklar
- Bir iki aksiyon sekansı yahut hikâyeye karar anlarında etki edebilmeyi beklerdim

6+



Son Karar

Bilimkurgu açlığını dindirmek için denenebilir ama beklentiyi çok da yükseltmemek lazım.



Kaskı çıkarabiliyorsan eldivenleri de çıkarabilirsin ya, öyle klavye kullanmak...



TÜR: : Macera | **YAPIM:** No Code | **DAĞITIM:** Devolver Digital | **DİJİTAL İNDİRME:** 39 TL (Epic Store), 114 TL (PSN)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-141-obs

Yolculuğun her anının o macerayı daha değerli kıldığını bu oyunla daha iyi anlayacaksınız.



JOURNEY

Çölde çay

ALİ SEZGİN

Her ay oyunlarla benim kadar içli dışlı oluyorsanız, bir süre sonra ardı sıra gelen bini bir para seri halinde oyunların çok anlamı olmuyor. Çünkü artık çıkan aksiyon oyunlarının veya çoklu oyuncu temelli yapımların zaten belirli bir kalite standardı oluyor. O yüzden bana ardı sıra çıkan *Call of Duty*'lerden birini veya bir başka fabrikasyon oyunla ilgili detayları sorarsanız net cevap veremem. En son Playstation 3'de oynamama rağmen her kum tepesini bildiğim, her detayını ezberlediğim *Journey* gibi oyunlarsa, benim bu sektörü sevmemin gerçek nedeni.

Journey hakkında büyüsünü bozmadan bir tanım yapmam gerekse, onun herhangi bir oyunda yaşadığım en unutulmaz yol hikâyesi olduğunu söyleyebilirim. Oyundaki göçmen karakterimiz bir dağın tepesine, kayan yıldızın düştüğü noktaya gitmeye çalışıyor. Oyun esnasında farklı oyunculara denk gelme imkânı var. Eğer gerçekten şanslıysanız yaklaşık 1 buçuk saat süren bu yolculuk boyunca bütün o özel anları sizinle paylaşacak bir yoldaşınız oluyor. İki seyyah olarak yolculuğun sonuna kadar birbirinizle tek iletişiminiz kuş ötüşüne benzeyen sesler. Birbirinizin adını, kim olduğunuzu veya hayattaki amacınızı bilmeniz mümkün değil. Buna rağmen oyun size o kadar çok unutulmaz an yaşatıyor ki. Bunların çoğu da yanınızdaki yoldaşınız sayesinde değer kazanıyor. Bir çiçeğin doğuşunu onunla görmek, zorlu dağları tırmanmak ve her yolculukta olduğu gibi kaçınılmaz sona ulaşmak her anın değerinin daha iyi anlaşılmasını mümkün kılıyor.

Bir modern klasiğin PC ziyareti

Bir Playstation 3 oyununun modern teknolojiye uygun olarak aktarılması kolay iş sayılmaz. Daha önemlisi, yolculuk üzerine olan bir oyunda her ortam ve sahnenin etkileyiciliğini kaybetmeden yeniden hayat bulması gerekir. Yapımcılar bu konuda harika bir iş çıkarmışlar, zaten *Journey*'nin minimal tarzı da buna oldukça uygun sonuçta. PS4 sürümüyle karşılaştırmak gerekirse, sadece kumlar konusunda PC'nin biraz daha detaylı olduğunu gördüm.

Çukurlu duble yol yaptık

Görsellik konusunda sıkıntılar olmasa da oyunun çıkışıyla beraber neredeyse hiç test edilmediğine büyük oranda ikna oldum. Yaklaşık 3 hafta boyunca istisnasız bütün sistemlerde oyuncular birbirine bağlanmaya çalıştığında takılmalar ve yavaşlamalar ortaya çıktı. Bu bir şekilde halledildi ama yine çıkış problemlerinden olan seslerde bozulma ve cızırtılar halen çözülmüş değil. Sıradan bir oyun olsa yamanmasını bekleyip çok umursamazsınız ancak *Journey* gibi bir konsolu ve nesli tanımlayan bir eser söz konusu olduğunda bu gibi hataları kabul edilebilir bulmuyorum.

Journey'nin PC'ye çıkması bile başlı başına bir kıyamet alametiyken, bu kadar önemli bir oyunun böyle kusurlu çıkması ayrıca bir skandal bana göre. Teknik sorunlarından arınmış, kusursuz çalışan *Journey* hâlâ çoğu firmanın aşamadığı bir mihenk taşı konumunda. *Journey*'in çok uzun olmasa da her oyuncunun sonuna kadar yaşaması gereken bir deneyim olduğunu düşünüyorum. Zira oyunların bir hikâye anlatma mecrası olarak ne kadar potansiyeli olduğunu, daha da önemlisi o potansiyelin son 10 yıldır nasıl da harcandığını gösteren en önemli eser.





- Muhteşem ortamlar
- Harika bir yolculuk
- Paylaşacak çok şey var



- Teknik sorunlar

8



Son Karar

Bu kadar muhteşem bir oyunun teknik sorunlar tarafından baltalanması çok üzücü.

Journey'yi bu kadar özel kılan en önemli detay, bu muazzam yolculuğun aslında iki kişilik oluşu.



TÜR: Macera | **YAPIM:** AnnaPurna Interactive | **DAĞITIM:** ThatGameCompany
DİJİTAL İNDİRME: 19 TL (Epic), 69 TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 7+ | **DAHASI İÇİN:** journey.fandom.com

MOTOGP 19

Asfalt ağlıyordu... Ya oyuncular? Onlar da ağlıyordu...

ENGİN VURAL

Her yıl yenisini görmeye alıştığımız serilerden *MotoGP*. Ama çok istikrarlı bir çizgide ilerlediğini söylemek mümkün değil, bir türlü beklenen sıçramayı yapamıyor. Neyse ki serinin bu yılki üyesi güzel bir iş çıkarmış ve bizleri motor sporları dünyasına adım atmak konusunda teşvik edebilecek düzeyde bir deneyim vadediyor.

MotoGP'nin 1001 hali...

En baştan şunu açıkça ortaya koymak lazım; bu oyun bir yarış simülasyonu. Çok ince detaylara özen gösterilen, dolayısıyla sizden de bu özeni bekleyen bir oyun. Ama bu gözünüzü korkutmasın (ya da korkutsun :)), yeterince zaman ayırır, uğraşırsanız oyun gayet keyifli bir hal alıyor.

Oyunumuzun tek kişilik kısmı kariyer modu, hızlı yarış (Quick Race) ve tarihi mücadeleler (Historical Challenges) şeklinde 3 gruba ayrılıyor. Kariyer modunda; Red Bull Rookies, Moto 3, Moto 2 ve MotoGP kategorilerinden birisini seçerek sıfırdan zirveye çıkma mücadelesi verebilir; hızlı yarış kısmında Grand Prix, Championship ve Time Trial modları altında MotoGP, Moto 2, Moto 3, Red Bull Rookies, Moto E, Moto GP 4-Stroke ve 500cc 2-Stroke kategorilerinde yarışabilirsiniz. Online modlardaysa lobiye girip bir yarışa dâhil olabiliyor veya kendi yarışınızı oluşturabiliyorsunuz. Ayrıca yarış prodüktörlüğüne, TV yapımcılığına soyunmak da mümkün.

Ey MotoGP, sen mi büyüksün, ben mi? (O kazandı :))

Simülasyon deneyimini tam anlamıyla yaşatabilmek için önceki senelere göre önemli ölçüde geliştirilerek gelen bir özellik bulunuyor: Öğrenen yapay zekâ. Bu özellik sayesinde rakipleriniz stratejiler geliştirebiliyor, kendi hedefleri peşinden tam gaz gidebiliyorlar. Bu da haliyle bizim için işleri zorlaştırıyor, rekabeti kızıştırıyor.

Pistler beklendiği üzere orijinallerine sadık kalınarak modellenmiş ve bu sene gerçeğe daha yakın tur süreleri söz konusu. Bütün mesele sizin bu sürelere ne kadar yaklaşabileceğiniz. Kâbusunuz haline gelebilecek dönüşlerde uzmanlaşmak, nerede hangi freni ne ölçüde kullanacağınızı (veya kullanmayacağınızı) öğrenmek, yarış öncesi motorun ince ayarlarıyla uğraşmak gibi detaylara kafa patlatacağınız öğrenme süreci oldukça vakit tüketen bir süreç.

Motorunuza ince ayar çekmek isterseniz bunu ister kendiniz yapabilir isterseniz yarış mühendisinizden destek alabilirsiniz. İşin detaylarına fazla kafa yormak istemeyenler için bu 2. yol daha uygun olacaktır; vites aralıkları, hızlanma veya stabil yol alma gibi konulardaki ayarları size yöneltilen sorulara vereceğiniz bir cevapla otomatik olarak aradan çıkartabiliyorsunuz.

Her şeye rağmen MotoGP 19 her ne kadar hoş görünen, en azından göze batmayan bir oyun olsa da artık bu nesille işi bitmiş de bir sonraki nesli bekliyormuş gibi bir izlenim veriyor. 30 fps kilidi bunun açık göstergelerinden birisi. Ara yükleme sürelerinin uzunluğu da oyunun bir başka can sıkıcı yanı. Son olarak, zaman zaman gereğinden fazla zorlayıcı bir deneyim halini alabiliyor -ki pek çok oyuncu için bu durum teslim bayrağını sallayıp pistten çekilmek anlamına gelebilir. Yine de dişlerimizi biraz sıkıp oyuna şans vermekte fayda var. Sonuçta, daha iyisi yapılana kadar elimizdeki en iyi alternatif bu.

Eğlendirici bir oyun olmaktan ziyade, gerçek ve zorlayıcı sürüş tecrübesini yaşatmayı amaçlıyor.



E çok az kişi gelmiş izlemeye... Boşuna mı yarışıyoruz biz!!



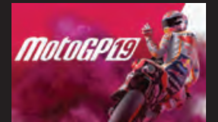


- Motor yarışları tecrübesini başarılı bir şekilde yansıtıyor
- Tarihi anları tekrar yaşamak güzel
- Yapay zekâ gayet iyi (hatta zaman zaman biraz fazla iyi)



- Yükleme süreleri uzun
- Alışma eğrisi yüksek, sabrınızı test edecek zorlukta

8



Son Karar

Halihazırda oynanabilecek en iyi motosiklet yarışı/simülasyonu. Biraz dişinizi sıkarsanız ve zorlukla başa çıkabilirseniz keyif dolu bir deneyim sunuyor.

TÜR: Yarış | **YAPIM:** Milestone | **DAĞITIM:** Milestone, Aral | **DİJİTAL İNDİRME:** 77 TL (Steam), 250 TL (XBL), 299 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 3+ | **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/motogp

Yangınlar oyundaki en sinir bozucu içerik olabilir. Söndürmek için gerekli noktaya tıklamak o kadar zor ki.



CONAN UNCONQUERED

Conan çorbası

ALİ SEZGİN

Robert Howard, Conan'ı ve Hyboria çağına ait kısa öyküleriyle en sevdiğim yazarlardan biri. Zaten belirli bir yaşın üzerindeyseniz, hikâyelerini okuma şansınız olmasa bile çizgi romanlar yoluyla o sevgi aşılanıyor bir şekilde. Bu sebepten çocukluk kahramanım Conan'a ait yeni bir strateji oyunu duyurulduğuna, onun istek listemin başlarında yer alması büyük bir sürpriz değil. Özellikle zamanında *Command and Conquer*'ları yapan ekibin oluşturduğu Petroglyph Games'in yapımcı unvanıyla karşımızda olduğunu düşünürsek.

En iyi savunma... Savunmadır.

Yapımcılar demişken, kendileri bu oyunu yaparken gerçek zamanlı strateji ve kule savunması türlerini bir araya getiren *They Are Billions*'dan ilham aldıklarını hemen belirtmişler. Oyun tam da bu şekilde çalışıyor. Çoğu zaman kaynak bulmak için çok açılmadan yapılar oluşturuyor ve sürekli olarak çıkan hasatlarla birlikte savunma yapınızı kuruyorsunuz. Bu oyunda



tek bir düşman yok, onun yerine üssünüzü yıkıp, kellenizi almaya gelecek düşman akınlarıyla uğraşıyor olacaksınız. Bu oynanış mekaniği de ister istemez, daha iyi planlanmış ve odaklanmış bir oyun tarzını zorunlu kılıyor. Zamanında Turtle dediğimiz, bol bol kule kurup savunma yapma taktiği, *Conan Unconquered*'da hayatta kalmak için tek şansınız. Düşman akınlarının aralarında, seçtiğiniz kahramanı da yanınıza alarak küçük düşman kamplarını döverek kaynak toplamak mümkün olsa da bu oyunun tek gerçeği her zaman savunma kurmak üzerine kurulu.

Oyunun kaynak yapısı son derece basit. Yapı dikeceğiniz zamanlar haricinde işçileri sağa sola göndermek veya onların korunmasıyla uğraşmak gerekmiyor. Ancak her kaynak bir diğerinden biraz biraz götürdüğü için, yapılaşmayı planlı yapmak gerekiyor. Bir de siz bunlarla uğraşırken rastgele gelen düşman dalgaları ve küçük düşmanlar var elbette. Tek kişilik senaryoda beş harita var ve tamamını ezberleyerek ona göre bir savunma oluşturmak mümkün. Buna rağmen yapay zekâ fazla zeki olduğundan mı nedir, hasmınızın geçiş yönüne duvar koyarsanız mutlaka yolu uzatıp boş yerden gelmeyi tercih ediyor. Bu yüzden adamları homojen dağıtmak yerine orta boyutta bir ekip kurup itfaiye eri misali bir oraya bir buraya koşturmak daha mantıklı. Yapımcı firma bu taktiğin önüne geçmek için rastgele saldırıp yağmalayan tekli birimleri oyuna eklemiş olsa da bunun da üstesinden gelmek mümkün. Oyun tasarımının üs büyütmeyi ödüllendirmesi gerekirken, yine aynı şekilde tasarımsal sebeplerle çok büyümeden ilerlemeye çalışmak çoğu zaman daha mantıklı.

Kralım! Tellioğulları geliyor!

Oyunla ilgili en büyük sıkıntım tek kişilik içeriğin sadece 5 bölüm içermesi. Her bölümün 45 dakika sürdüğünü düşünürsek, öyle uzun bir oynama süresi yok anlayacağınız. Çok oyunculu içerikte bir arkadaşınızla ortaklaşa oynuyorsanız keyfiniz bir nebze artıyor belki ama buna rağmen rastgelelelik içermeyen bir eser olarak *Conan Unconquered* ilk birkaç oynanıştan sonra heyecan yaratmıyor.

Şahsen *Conan Unconquered*'ın çok önemli yapısal reformlar geçirmeden bu şekilde çıkmasının büyük bir hata olduğunu düşünen azınlıktanım. Oyunun potansiyeli olsa da mekanikler düzgün çalışmıyor ve kolaya kaçmak her zaman en mantıklı çözüm oluyor. *Conan Unconquered* bana göre *They Are Billions*'ın hayal gücü dar kuzeni gibi. Özünde aynı aileden gelseler de birinde girişimci ruhu varken diğeri ona bakarak bir şeyler üretmeye çalışıyor. Piyasada fazla iyi GZS olmadığı için yüzüne bakılabilirliği olsa da bence strateji oyunu oynayacağım diye bu kadar düşmeye değmez.

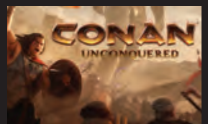


- Sağlam altyapı ve düzgün arayüz
- Conan dünyası güzel yansıtılmış



- Sadece birim basıp gezdirmek daha kolay
- Tek kişilik içerik çok az
- Tekrar oynamak için fazla neden vermiyor

5



Son Karar

Kalpleri fethedemiyor.

TÜR: Strateji | **YAPIM:** Petroglyph | **DAĞITIM:** Funcom | **DİJİTAL İNDİRME:** 99 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-141-conan





Burada bir terslik var gibi ama ben de aşçı değilim sonuç itibariyle...

COOKING SIMULATOR

Şimdi o patatesi yavaşça... YAVAŞÇA DEDİM LAN YAVAŞÇA!! FIRLAT MI DEDİM!?!

GÜLHİS CANPOLAT

Ah... Kuking simuleytır. Geçtiğimiz sene Steam'de dolanırken gördüğümde istek listeme atmıştım direkt, böyle saçma sapan bir tanıtım videosu vardı. Baktım incelemeler listesinde, dedim siz onu bana verin, ben o oyunla ne yapacağımı çok iyi biliyorum. Fakat saatlerce kendimi eğlendirip, ay sonu geldiğinde hâlâ bir tane doğru düzgün yemek yapmamış olduğum düşünülürse... İtiraf etmem gerek ki ben oyunu değil de oyun beni oynamış olabilir biraz. Ama inanın suç benim değil, hep bu serbest mod yüzünden.

Mutfak kâbuslarınızı gerçekleştirebilin diye!!

Mikrodalgaya metal konmaz ama ne zaman mikrodalgayı çalıştırsanız içine bir kaşık atasınız mı geliyor? Ya da belki tüpü açık unutmak ne kadar kötü olabilir diye düşünüyorsunuz? Peki ya 17 tane tüpü açık bırakıp sonra da krem brüle yapmak isterse canınız? Birisi fırına yangın söndürücü koymayın diye not mu bırakmış? Kim koymuş ki canım zaten? *bir patlama sesi duyulur*

Serbest mod gerçekten oyunda her şeyi yapabileceğiniz bir mod. Hayır, kariyer modunda da yapamayacağınızdan değil, ama para kazanması zor, insanın riske atası gelmiyor, ki o noktaya sonradan değineceğim. İster saçma sapan karışımlar hazırlayın, ister gerçekten oyunda var olan tarifleri herhangi bir zaman ya da para kısıtlaması olmadan deneyin, ister kuru fasulye pilav falan yapmaya çalışın; benim en çok vakit geçirdiğim oyun modu bu oldu. Ha ben bir şeyleri patlatarak vakit geçirdim ama siz elbette ki daha düzgünce oynayabilirsiniz.

Ama derseniz ki kardeş, geç bunları, ben bu oyunu şef gibi oynayacağım, az ipucu ver; hemen kariyer moduna geçiyorum.

Balık pahalı, balık şeklinde kesilmiş ekmek yiyeceksiniz.

Şimcik. Kendinizi güm diye kariyer moduna atmamanızı öneririm. Çünkü kontrolleri kavramak, neyin nerede olduğunu çözmek, fare hassasiyetini falan kendinize göre ayarlamak biraz vakit alabiliyor. Nitekim oyunu ilk açtığımda tüm kontroller o kadar hassastı ki dünyanın ilk omurgasız şefi gibi elimde ne varsa bir oraya bir buraya sallamaktan bitap düşmüştüm. Serbest modda biraz sağı solu kurcalayın, kontrollerinizi ayarladıktan sonra Aşçılık Okulu kısmında biraz mutfağı kullanmayı öğrenin, ondan sonra kariyer modunda ciddi işlere kalkışabilirsiniz.

Ya da benim gibi bunların hiçbirini yapmadan oyuna başlayıp panik içerisinde sağa sola koşturabilirsiniz.

İşiniz, tahmin edeceğiniz üzere, sizden istenen yiyecekleri belirli bir süre içerisinde tarife en sadık biçimde hazırlayıp müşteriye sunmak. Süreyi aşmak, yiyecek servis edememek yapabileceğiniz en kötü şey. Onun dışında eğer sizi çok zorlayacak bir şey gördüyseniz tariften kısmak o kadar da kötü bir sonuç doğurmuyor. Ama bunun sınırlarını siz keşfedeceksiniz. Örneğin müşteriye eşit pişmemiş bir et servis etmek, salatanın limonunu unutmaktan çok daha kötü.

"Gerçekçi" fiziği, komedi anlayışı ve karşınıza tahmin bile edemeyeceğiniz yerlerden zorluklar çıkarırken ciddi ciddi yemek yapmayı öğretmesiyle *Cooking Simulator* yemek yapmayı ya da simülatör tarzı oyunları sevenlerin kesinlikle şans vermesi gereken bir oyun.

Mutfak

Etraftaki resimlerde görmüş olduğunuz bu mutfak, bu oyunda göreceğiniz tek yer. Başka bir yer yok. Kapı var ama o kapı sizin için değil. Camdan da kaçamazsınız ama gaza gelip bir şeyler fırlatmayın, camdan attığınız şeyler geri dönmüyor. Böyle şeyler serbest modda çok mühim değil ama Gordon Ramsey'e taş çıkartacak bir şef olmaksa amacınız, o zaman blendırınızı camdan atmayın mesela.



- Espri anlayışı
- Gerçek tarifler
- Simülatörlüğün hakkını veriyor
- Türkçe dil desteği



- Aşırı hassas kontroller
- Düzeltileceğini umduğum bazı çeviri hataları ve bug'lar
- Mutfak sayısı 1'den fazla olabilirdi

8



Son Karar

İster Gordon Ramsey olun, ister Guy Fieri. İşte simülatör olmak bunu gerektirir.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Big Cheese Studio | **DAĞITIM:** PlayWay
DİJİTAL İNDİRME: 32 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-141-cs


Değişken hava şartları ACC'nin en güçlü özelliği.


Kask kamerası yarış oyunlarında sık sık yer bulsa da aslında bu kamerayla hızlı gitmek çok zor.



ASSETTO CORSA: COMPETIZIONE

Ufak simülasyon oyunları piyasası içinde safkan bir sürüş deneyimi

YİĞİT TEZCAN

Assetto Corsa'ların geliştiricisi Kunos Simulazioni ufak bir şirket. Öyle ki ilk *Assetto Corsa* aslında neredeyse bir mod olarak tasarlanmış (zaten menülerinden de anlayabilirsiniz) ancak çok büyük bir ilgi görmüştü. Özellikle de güçlü mod topluluğu sayesinde touge, drift vb. işlere meraklı, otomobil kültürü ve test sürüşüyle ilgilenen insanları kendine çekmişti.

Blancpain GT Series'in lisansına sahip *Assetto Corsa: Competizione* tamamen farklı bir tür. Tamamen simülasyona yönelmiş, modlanamayan, Kunos'un kendi sürücü değerlendirme ve oyuncu eşleştirme gibi sistemlerini entegre ettiği bir platformdan bahsediyoruz. *ACC*'yle beraber *Assetto Corsa*'nın gelişiminde en büyük engel gibi gösterilen firmanın kendine ait oyun motorundan Unreal Engine'e geçiş yapıldı. 24 saatlik gece gündüz döngüsü, dinamik hava şartları gibi, gerçekte motor sporlarının parçası olan çevresel faktörler oyuna eklendi. Yine sürüş dinamiklerini etkileyen fizik modeli de, erken erişim günlerinden bu yana epeyce bir elden geçirildi.

Peki ortaya çıkan sonuç ne kadar iyi ve daha da önemlisi, bu sonuç kimleri ilgilendiriyor?

Regenmeister

Oyunda bir GT3 otomobilini, değişken hava şartları altında sürmek, sim racing'de son yaşadığım en heyecan verici deneyimlerden birisiydi. Ben ve sim racing'le kafayı bozmuş arkadaşlarım, oyunun son sürümünü birlikte test ettiğimizde, ciddi anlamda kendimizden geçtik. Sunucu kurmayı da çözünce, kendi aramızda farklı hava şartlarını ve farklı otomobilleri test ettiğimiz sayısız senaryo yarattık. Sert bir şekilde kerbe vurduğunuzda lastiğin havasının inmesi veya otomobilin ilk turlarda soğuk fren ve lastikler yüzünden çok zor sürülmesi gibi simülasyon meraklısı birçok insanı cezbedecek, işin detayı diyebileceğimiz birçok durum oyunda simüle ediliyor.

Sürüş dinamikleri anlamında *ACC*, bana hem gerçek, hem doğal, hem de eğlenceli geldi. FFB hem detay, hem de otomobilin ne yaptığını anlatabilmesi açısından çok başarılı; tabii bu herkesin elindeki direksiyona göre değişkenlik gösterecek bir şey.

Oyunda Lamborghini'den Audi'ye, Ferrari'den Bentley'e kadar, Blancpain serisinde görünmüş/görünen markalardan toplam 17 GT3 varyantı otomobil var. Bu 17 GT3 otomobilinin bazıları eski modeller, mesela Bentley'in hem 2015 ve hem de 2018 modelleri var. Kunos, yeni otomobiller çıktıkça oyuna ekleyeceğini ve kadroyu sürekli güncel tutacağını söylüyor. "18 otomobil ne yav?" diyor olabilirsiniz (bonus olarak bir de Porsche GT3 Cup var). Ancak bu bir otomobil kültürü oyunu değil. *ACC*'nin tek derdi, Blancpain serisin canlandıran rekabetçi bir yarış simülasyonu olmak. Ufak tefek eksikliklerini rağmen bunu başarıyor da.

Yine oyundaki pistler de Blancpain şampiyonasının takviminde olan pistler. Kunos bunların lazerle tarandığını söylüyor; bence de öyledir fakat her oyunun kullandığı teknoloji farklı. Kunos'un pistleri fena değil, ancak eğimleri yansıtmada bir *iRacing* kadar başarılı da diyemem.

Oyunun bir diğer artısı da sesleri. Sadece motor, şanzıman ve lastik sesleri değil; otomobile vuran çakıllar, şasiden gelen metal esneme sesleri, kerbe çıktığınızda gelen sesler falan derken, epeyce detaylı bir ses mühendisliği yapıldığını anlıyoruz. Seslere ilaveten, aslında *Assetto Corsa*'nın en büyük sıkıntısı olan hız hissini yansıtamama veya otomobilin esnememesi gibi konularda da

Simülasyon kısmı özene bezene yapılmış, fakat sunuculara Kunos'un biraz daha para dökmesi gerek.

mesafe kat edilmiş.

Oyunda tek oyuncu olarak yapay zekâyla yarışabildiğiniz bir kariyer modu var, ancak bu F1 serisinin kariyer moduna kıyasla zayıf; bir deri bir kemik diyebilirim. Mesela antrenmanlar bomboş geçiyor ve yarışmak dışında atmosferi güçlendiren, ya da ne bileyim kariyerinin başlarındaki genç bir yarış sürücüsünü canlandırdığınızı gösteren hiçbir şey yok. Ama bana sorarsanız, oyunun asıl amacı tek oyunculu modlar değil. Kunos, pazarlama stratejisi olarak her zaman oyunun multiplayer tarafını ön plana çıkardı; ancak bu da ilginç tartışmalara neden oldu.

Kunos'un vaadi, public değil, kendi bünyesinde kurduğu sunucularla, satrançtaki ELO'ya benzer bir puanlama sisteminin olduğu bir oyuncu eşleştirme sistemiydi. İnternette kısa bir arama yaptığınızda, birçok insan böyle bir sistemin olmadığı gibi saçma bir argüman kurmuş; oysa ki böyle bir sistem hali hazırda mevcut. Ancak sanıyorum insanların beklentisi bu değildi.

Kısaca açıklayayım: Oyunda pist bilgisi, istikrar, otomobil kontrolü, hız ve güvenli sürüş gibi kategorilerde devamlı puanlanıyorsunuz. Kaza yapmadan yakın takip yaparak veya yan yana yarışarak artırabildiğiniz güvenli sürüş kategorisinde 100 üzerinden 70-75 puanı geçince, Kunos'un sunucusunda yarışabiliyorsunuz. 1 saatlik yarışların yapıldığı bu sunucularda pistler sürekli bir rotasyon halinde, yani bu yarışlar bir süre Silverstone'da, sonra bir süre Spa'da, sonra bir süre başka bir pistte yapılıyor. Ne var ki anladığım kadarıyla bu yarışlar için henüz bir liderlik tablosu, puan sıralaması gibi şeyler eklenmemiş.

Bu noktalara gelene kadar sürüş becerinizi kanıtlamak için herkese açık sunuculara girmeniz lazım; e haliyle burada da kasaplar ortaya çıkıyor. Sanırım bu güvenli sürüş puanını toplamak herkese biraz zor geliyor. Ben sistemi adil buldum, çünkü ne yaptığınızı biliyorsanız, günde 2-3 saat sürüş yaparak, 1 haftada kasapların arasından sıyrılıp gerekli güvenli sürüş puanını toplayabilirsiniz. Ciddi bir yarış dünyası yaratmaya çalışan bir oyunun sürücüyü test etmesi çok normal ve bence çok da gerekli bir şey. Sistem kusursuz mu? Elbette ki değil. Bu tip otomasyonlu sistemler kusursuz olamaz zaten.

Bunun haricinde, sanıyorum haftalık olan dört farklı zamana karşı yarıştığınız senaryo var. Bazıları tek hızlı turluk "hotlap" yarışmaları, bazılarıysa yağmurda 20 turda tamamladığınız "hotstint" dediğimiz, işin içine istikrarın girdiği yarışmalar. Bu modda liderlik tabloları var; ben arada bir kendimi sınamanın eğlenceli olduğunu düşünüyorum ancak hiçbir şey diğer otomobillerle yan yana yarışmanın yerini tutamaz.

Küçük balığın büyük oyunu

Kunos küçük bir şirket ve bütçe yönünden kısıtlı; bütün pazarlama departmanı tek kişiden ibaret. Örneğin *iRacing*, Red Sox'un sahibi, iş adamı John Henry'nin finansmanıyla bu işe girmiş ve yıllardır sektörde bir numara olan rekabetçi simülasyon yarış sistemini kurmuştu. Bu yüzden istedikleri başarıyı yakalayabilecekler mi bilmiyorum; bu biraz da önümüzdeki altı ayda neler yapacaklarına bağlı. Kitleyi tutmak için belki de tecrübesiz oyuncular için yine Kunos'un kurduğu, daha düşük gereksinimleri olan, yarı profesyonel diyebileceğimiz yarış sunucuları da oluşturulabilir. Çünkü özel liglerle, public sunucularla bu iş bir yere kadar gider.

Yine küçük bir şirket olmaları yüzünden, oyunda bariz bir cila eksikliği var. Mesela sunucu ararken kullandığınız seçenekler hâlâ tam olarak çalışmıyor. Bazen yaptığınız tuş ve direksiyon ayarları kafayı yiyor. Performans, özellikle de VR'da pek iyi değil. Felaket olmasa da, oyun genel anlamda iyi optimize edilmemiş.

Sonuçta bu oyun bir niş olacak. F1 bile eSpor yaptırmaya çalışırken zorlanıyor. F1'e kıyasla dünyada Blancpain GT serilerinin tanınırlığı çok düşük. Kısa süren sprint yarışları bir yana, 24 saatlik yarışların izleyicisi de seveni de çok az. Kunos, *ACC*'yle bunları canlandırmaya çalışıyor, bu yüzden kendilerine sonsuz saygı duyuyorum.

Sürüş zevki ve simülasyon detayları açısından müthiş bir oyun yapmışlar. Ama sim racing'le uğraşan tüm şirketlerin ticari açıdan işi çok zor.

Yağmur ve konsantrasyon



Haftalık etkinliklerden birisi olan, Brands Hatch'teki, ağır yağmur altında yapılan 20 turluk hotstint yarışmasında şansımı denedim. Öncelikle şunu söylemeliyim ki, hayatımda hiç bu kadar konsantre olduğumu hatırlamıyorum.

Her zaman yağmurda yarış sürücülerinin olağanüstü bir konsantrasyon seviyesine ulaştığını ve vücutlarının yay gibi gerildiğini söylerler. Gerçekten haklılarmış.

İlk denememde, üçüncü turda Hawthorn virajına arkayı biraz fazla açarak girince, otomobil aquaplanning (birikmiş suyun üzerinde kontrolsüzce kayma diyelim) yaptı ve spin attım. İkinci seferdeyse beş tur dayandım.

Daha sonra, tur başına yaklaşık 0.5 ile 1 saniye arası bir süreden feragat ederek, sorunsuz şekilde sona gelebilmek için uğraştım. Liderlik listesinde 72'inci olabildim; ardından 78'inciliğe gerilemişim.

Oyunla ilgili öğrenecek çok fazla şey var. Daha hızlı giderim, orası kesin. Ancak bunu yarım saat boyunca yapabilmek inanılmaz bir adanmışlık istiyor.



- Sürüş dinamikleri
- Yağmur ve gece-gündüz gibi özelliklerin hem görselliğe hem de simülasyona olan etkisi
- Detaylı, insanı moda sokan sesler



- Optimizasyon sıkıntıları ve cila eksikliği
- Online sistemine bazı eklemeler yapılması gerek

8+



Son Karar

Saf sürüş dinamiklerine bakarak ACC'nin çok iyi olduğunu söylemek mümkün ancak daha zengin bir online sisteme ihtiyaç var.

TÜR: Yarış | **YAPIM:** Kunos Simulazioni | **DAĞITIM:** 505 Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 67 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-141-acc





22 dakikada bir öleceğinizi bilseniz siz ne yapardınız?

OUTER WILDS

Keşfe dayalı açık dünya oyunları neden bu kadar az?

ONUR KAYA

Açık dünya, günümüz oyun sektörünün en popüler tek kişilik oyun türü desem herhalde bana karşı çıkmazsınız. Sanal turizmin dibine vuramayan oyunlar artık "indirime girmeden alınmaz" gözüyle takip edilirken bu şartı karşılayanlar arasında çok azının gerçek bir keşif hissiyatı vermesi üzücü öte yandan. İşin piri olan Bethesda bile yarattığı dünyaların içini anlamlı bir içerikle doldurmaya bu kadar üşenirken, oyuncusunu dünyasıyla şaşırtabilen her türlü yapımı baş tacı eder hale geldik mecbur. Öte yandan biz böyle aza kanaat ederken, keşif duygusunun üzerine koca bir oyun inşa etmeyi, bu tasarımla gidilmemiş yerlere gitmeyi, bu tasarımla oyun anlatısını bir bulmaca haline getirmeyi düşleyenler varmış. Gördük baktık ki *Outer Wilds*'in yapımcılarıymış onlar (Onur bence sen bir ara *Breath of the Wild* da oyna - Ö).

Epic Store tayfasının son dakikalarda kendi tribününe çektiği *Outer Wilds*, tıpkı platformu gibi çok sade, çok huzurlu bir uyanışla başlıyor. Ateş başında bakışlarımızı üzerine çevirince kendi karakterimizin nasıl göründüğünü de çakozladığımız dört gözlü, uzun sivri kulaklı, benekli mavi derili bir arkadaşımız var. Bize söylediğine göre, içinde bulunduğumuz güneş sistemini keşfe çıkmak üzere olan bir astronotun rolündeyiz. Gemimizi harekete geçirmek için de kalkış kodları gerekli. Sakin köyümüzü terk etmeden önce ırkdaşlarımızla diyaloğa girip saklambaç oynayarak kendimizi oyunun mekaniklerine aşina kılabiliyoruz. Tepedeki gözlemevine uğrayıp kodları almadan önce etraftaki nesneleri meraklı gözlerle seyrediyoruz. Aldıktan sonra da fark ediyoruz ki meraklı nesnelerin bazılarının da bize karşı tutumu aynı. Bir heykelle yaşadığımız garip anın ötesinde, uzaya açılıyoruz.

22 dakikada ne güneşler sönüyor

Outer Wilds, kontrolleri itibariyle biraz kaba saba, kendini oyuncuya açık etme konusunda da biraz ketum bir oyun. Hata yapmanızı umursamıyor, hatalarınızı telafi etmek için elinizden tutmuyor. Bir yerde sıkışıp kalırsanız, sıkışıp kalıyorsunuz ve bunun oyun için de, sizin için de bir önemi yok çünkü oyuna başlangıç anınızın 22 dakika sonrasında içinde bulunduğunuz sistemin güneşi süpernova olup patlıyor. Bu noktada fark ediyorsunuz ki zaman kısır döngüye girmiş, öldüğünüzde veya 22 dakika geçtiğinde kendini başa sarıyor. Gözlemevinde bakıştığınız heykelden kelli, bunun farkında olan az sayıda insandan birisiniz. 22 dakikalık süre içerisinde başınıza gelenler hafızanızdan silinmediği için, döngünün ardındaki gizemi, sistemdeki diğer gezegenleri sizden önce keşfeden Numai ırkından astronotların başlarına gelenleri parça parça keşfettiğiniz devasa bir yapboz içine dalıyorsunuz.

Outer Wilds'da ilerlemeyi, zihninize kaydettiğiniz bilgilerle kaydediyorsunuz. Önemli olan gittiğiniz birbirinden farklı pek çok gezegenin hikâyesini öğrenmek ve "büyük resmi" görmek. Bu yüzden de ikinci kere oynadığınızda oyunu bitirmek için nereye gidip ne yapmanız gerektiğini biliyor olacağınız, işi hemen bitirebileceğiniz eşsiz bir yapısı var. Vardığınız noktalarda Numai ırkının ardında bıraktığı notları çeviri cihazınızla okuyor, sinyal çözücünüzle müzikal sinyalleri takip ediyor, kendi giremediğiniz yerlere izci kameranızı yolluyorsunuz. Üzerine inebildiğiniz her gök cismi bu özellikleri mantıklı kullanmanızı gerektirecek katmanlı sırlar barındırıyor. Bazen bir gezegende daha fazla ilerleyebilmenin yolunu onda değil bir başka gezegende öğreniyorsunuz. Bu şekilde paslaşmalarla, başlangıçta ufak görünen güneş sistemi adeta kozmik bir karınca çiftliği haline geliyor ve mevzu tatlı tatlı uzuyor.

Ah anlatamadıklarımı bir anlatabilsem...

Uzay gemisi kontrolleri yukarıda da çıtlattığım üzere alışana kadar delirtici, hareket halindeki gök cisimleri sizi de geminizi de üzerinden atarak bazen insanı fena punduna getiriyor. Bu durum ilk başta sinir bozuyor, ancak düşününce olaylar döngüsel olduğundan, tekrarlanması zorunlu bu başarısızlıklara oyundaki yaşantınız çerçevesinde bir anlam iliştirebiliyorsunuz. Yapısı gereği oyun hakkında daha fazla şey anlatamıyorum. Tatlı müzikler ve grafiklere hürmet eder, alışma sürecinde fırlatıp atmazsanız, *Outer Wilds* son yıllarda yaşayacağınız en orijinal tecrübelerden birini sunacak, bu kadarını garanti ediyorum. Mutlaka deneyin derim.



- Tatlı grafikler
- Birbirinden çok farklı gezegenler
- Bulmaca misali senaryo



- Kazma kontroller
- Oyuna kapılana kadar biraz süre geçmesi gerekiyor

8



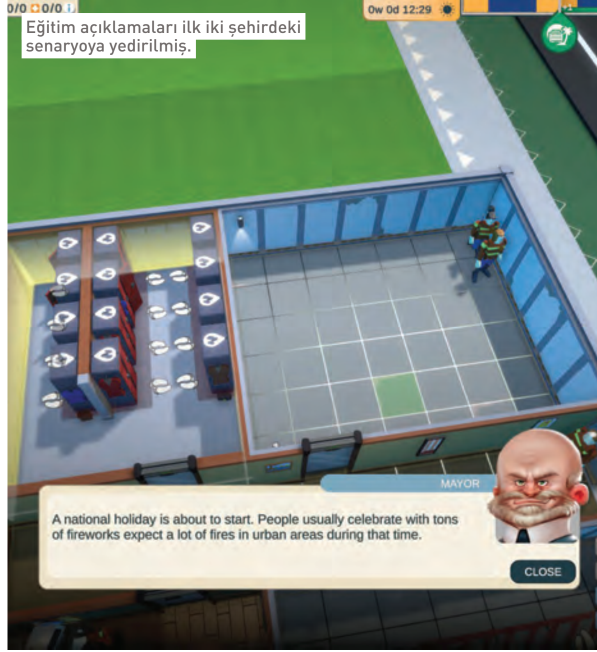
Son Karar

Kaşifler buraya.

TÜR: Macera | **YAPIM:** Mobius Digital | **DAĞITIM:** Annapurna Interactive
DİJİTAL İNDİRME: 40 TL (Epic Store), 71 TL (XBL) | **YAŞ SINIRI:** 7+ | **DAHASI İÇİN:** outerwilds.gamepedia.com







Eğitim açıklamaları ilk iki şehirdeki senaryoya yedirilmiş.

RESCUE HQ: THE TYCOON

Diğer oyunlarda dövdüğümüz NPC'lerin hatrı için

NOYAN AKATLI

Oyun dünyasındaki çeşitliliği seviyorum. Spor, yarış oyunlarında koşturduktan sonra kafam dinlenmiş halde "çıkış"a tıklarken, şiddet içerikli yapımlardaysa ayrıntılı anlatmadığım sürece yanlış anlaşılabilecek, farklı heyecanlar yaşıyorum. Vurmak, kırmak, dökmek de bir yara kadar kesiyor oyuncuları, bazen hayat kurtarmak, bir emeğin, çabanın ürünü olan dükkân, işyeri gibi yerleri korumak da istiyor oyuncu gönül.

Eğitim bölümümüz ilk iki kattadır

İtfaiye, polis ve cankurtaran ekiplerini yönettiğimiz, kurtarma-koruma temalı yeni oyunumuz *Rescue HQ: The Tycoon*, oyuncu gönlümün bu yanına hitap eden bir yapım. Nispeten kolay koşullarda başlayan ilk iki görev; sevimli, kısa ve basit minik pencereler, seslendirilmiş ve küçük espriler serpiştirilmiş açıklamalar eşliğinde sunulan bir dizi hedef veriyor. Berlin ve San Francisco'nun çok sade bir çizgi filmden fırlamış görüntüler eşliğinde göründüğü (parlamento binası veya meşhur asma köprüyü pek beklemeyin tabii), bu senaryo görevlerinde, yangın söndürme, uçan kaçan suçluları yakalama, bunları yapmak için de kurtarma merkezimizi çeşitli odalar, eşya ve araç gereçlerle donatma peşinde fare koşturuyoruz. "Fare" esprisine özellikle başvurdum, zira klavye kısayolları biraz yetersiz geldi bana. Arayüz de çok işlevsel ve kullanışlı gibi değil maalesef, ki bu konuda çok şikâyet eden bir oyuncu değilimdir işin aslı.

Nereye baksam hep seni görüyorum

Yavaş yavaş gelişme hissi fena değil ama bir yandan bu oyunlarda gözümüz gibi baktığımız itfaiyeci, polis memuru gibi sanal elemanlarımız fazla kişiliksiz görünüyorlar. Birbirlerinden ayırt edilecek görünümleri olmaması kabul edilebilir belki, yetenek ve kişilik özelliklerinin ayrışmamasıysa çeşitlilik ve daha önemlisi planlama, basit bir strateji yapma gibi konularda sorun yaratan bir eksiklik olarak çarpıyor göze (elemanların gözüne hiçbir şey çarpmaz oysa, suratları, gözleri bile yok yahu).

Hafif caz müziği gayet rahatlatıcı ve oyunun genel sevimli-yumuşak havasıyla iyi uyum sağlamış. Yazıyı yazarken bile *Rescue HQ* müziklerini dinlemek içimden geçmedi değil doğrusu. Görevleri sunan belediye başkanımızın esprileri ve seslendirmesi de çok güzel olmuş.

Acil yardım merkezimizin kapılarını büyük bir içerik güncellemesi gelene dek kapatalım öyleyse yavaş yavaş. Bazı hatalarına rağmen vasatı aşan Türkçe çevirisi, eksiklerine rağmen iyi seviyedeki oynanabilirliği, tatlı atmosferiyle başarılı bir acil yardım hafif simülasyonu olmuş *Rescue HQ*. Bana sorarsanız fiyatı fazla yalnız, zaten şu oyun fiyatlarında giderek büyüyen yangını söndürmek için ayrı bir itfaiyeden yardım isteyeceğiz bu gidişle. Kutucuğu da okuyarak ayrılabilirsiniz acil yardım servisimizden sevgili oyungezer dostlar.

Eğlenceli değil denemez fakat bu fiyata çok daha fazla içerik olması gerekir.

Acil Yardım

Emergency serisi, hatta en temizi Emergency 20 diye başlayayım bu türdeki oyun tavsiyelerime. Rescue 2 de sağlam bir oyundur. Erken erişimdeyse Flashing Lights ve tüm aksaklıklarına rağmen EmergenNYC'i önerebilirim. Zaten her nedense çok seçeneğe sahip değiliz yangın söndürme – hayat kurtarma ve suçlu yakalama türü yapımlarda. Eskilerden 911: First Responders ve bir de çağrı merkezinde telefonla konuştuğumuz 911: Operator da ilginç ve şansı hak edenler arasında.



- Müzikler, seslendirmeler
- Teknik açıdan sorunsuz
- Gelişme hissi ve sevimli atmosfer



- Pahalı
- İçerik yetersiz

7



Son Karar

İçeriğe ücretsiz ilave gelirse indirimde bir şansı hak edebilir.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Stillalive | **DAĞITIM:** Aerosoft | **DİJİTAL İNDİRME:** 104 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-141-hq

Pistler birebir olarak aynı yolu izleseler de çevreleri o kadar değişmiş ki bazılarını tanımak imkânsız.



CRASH TEAM RACING: NITRO-FUELED

Ticari! Yanlama yapma

ALİ SEZGİN

90'ların başlarında Türkiye'de çocuk olmuş herkes gibi benim de Nintendo ev konsollarıyla tanışmam çok sonra, Gamecube'le olmuştu (Famiclone'ları saymazsak). Game Boy'um vardı ama Nintendo 64 o zamanlar kolay bulunabilir bir konsol değildi, dolayısıyla bir Playstation'ım oldu. *Mario Kart* yerine oynadığım oyun da *Crash Team Racing*'di. O zamanlar *Team Racing*'i bir başka kart oyunuyla karşılaştırma imkânım olmadığı için de, pek çok kişi gibi ben de onun gelmiş geçmiş en iyi yarış oyunlarından biri olduğunu düşünüyordum. Anılar bu yüzden güzeller; her şeyi olduğundan çok daha iyi olarak hatırlıyoruz.

Ve de ne kadar zor olduklarını unutabiliyoruz

Eğer bir yerlerde bir ucunda "rahatça alışılabilir", diğer tarafındaysa "ezber ve ustalık gerektirir" yazan devasa bir kart oyunu skalası olsaydı, *Crash Team Racing* kesinlikle ibrenin ustalık gerektiren kısmında kalırdı. Üç büyük kart oyununu (*Mario Kart, Sonic Team Racing* ve *Crash*) oynamış bir oyuncu olarak bu kadar zorlanmayı inanın hiç beklemiyordum. İşin komik yanı ben bu oyunu 15 sene önce de olsa oynadım. Yani pistleri biliyorum ve hepsinden önemlisi oyun mekaniklerine aşinayım. Buna rağmen oynadığım herhangi bir pistte ilk denememde hiç birinci olamadım. *CTR* gerçekten zor pistleri ve güçlü saldırı eşyalarıyla hata affetmeyen bir oyun. Buna rağmen *Sonic Team Racing* ve *MK8*'le kıyaslanırsa aralarında rastgeleliğe en kapalı oyun olduğunu da söylemeliyim. Pistleri ve yanlama sistemini çözünce rahatlıkla birinci olmak mümkün. Bu da aynı zamanda misafirliğe gelen arkadaşlarınızla *CTR*'yi rahat rahat oynayamayacağınız anlamına geliyor. Siz pisti ağlatırken onlar virajlarını nasıl alabileceklerini çözmeye çalışacaklardır.





Ekranlara sığamadık

Oyunu Switch'te denedim ve arkadaş grubumla oldukça büyük bir ekranda dört kişilik olarak oynama şansım da oldu. Switch sürümü televizyona bağlı oynarken neredeyse PS4 sürümünden bile daha iyi gözükürken bölünmüş ekranda düşen çözünürlükten önünüzdeki yolu bile göremiyorsunuz. Gözünüzü ne kadar kısarsanız kısın önünüze gelen kutuda yeni bir eşya mı yoksa TNT mi olduğunu anlamanız mümkün değilken, 4 kişi arasında yarış kazanmak tamamen bir şans oyununa dönüşüyor. Bu konuda internetten oynadığım maçlar da beni pek tatmin etmedi. Muhtemelen yakın gelecekte düzeltilecek olsa da çok fazla takılma ve bağlantı sorunu var. Activision'ın bu özellikleri test etmeden böyle bir işe girmesine şaşırdım.

Görsel manadaysa *CTR: Nitro-Fueled*'ın basit bir yüksek çözünürlük güncellemesi değil de sağlam bir yeniden yapım olduğunu her detayında görmek mümkün. Neredeyse her şey yeniden modellenmiş ve oyuna dâhil eski gözüken hiçbir şey yok. Sadece pistler orijinal oyundan olmaları dolayısıyla geniş alanlar ve fazla detay düşünülmeden yaratılmışlar. Bunu da yarışlar esnasında az çok fark ediyorsunuz. *CTR: Nitro-Fueled* içerik konusunda da rakiplerinden fersah fersah önde. Oyunu bitirseniz bile açabileceğiniz çok sayıda kostüm, farklı yarış araçları ve karakter mevcut. Hemen hemen bütün eklentiler de kullanacağınızın aracın yol tutuşundan, hızına kadar pek çok detayı değiştiriyor. Bir de dilediğiniz gibi harcayabildiğiniz Wumpa jetonlarıyla satın alınabilen eşyaları düşününce, bütün içeriği açmak isteyen oyuncular uzunca bir süre uğraşacaklardır.

CTR'nin hem nostaljik olarak hem de teknik açıdan etkileyici bir oyun olduğunu söylemeliyim. Aslında fazlasıyla sadık kalmış ki bunu eski dönem oyunlarının o ünlü aşırı tarzını koruyarak yapması bence oyuna zarar vermiş. Parti oyunu olarak almak çok mantıklı olmasa da, bol içerikli bir yarış oyunu olarak bakıldığında dikkatleri üzerine toplayacağından şüphem yok.



- Switch'e göre harika grafikler
- Eski oyunun ruhu korunmuş



- Zorluk seviyesi çok yüksek
- 4 kişilik ekranda çözünürlük yerlerde
- Çevirimiçi oyunlarda kopma sorunları

7



Son Karar

Piyasadaki en iyi kart oyunu olmasa da en ustalık gerektiren olduğu kesin.

TÜR: Yarış | **YAPIM:** Beenox | **DAĞITIM:** Activision, Aral | **KUTULU FİYATI:** 280 TL
DİJİTAL İNDİRME: 40 dolar (Nintendo eShop), 239 TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 3+ | **DAHASI İÇİN:** crashbandicoot.fandom.com

WARHAMMER: CHAOSBANE

O güzel aksiyon/RYO'lar, o güzel atlara binip gittiler

ONUR KAYA

Warhammer'ın karanlık fantazya kıyılarına inen *Chaosbane*, evrenin sevdalılarına tanıdık gelecek bir dönemde, markanın yabancılarının bile aşina hissedeceği bir konu işliyor. Magnus the Pious isimli kahraman, insan ordularını birleştirip Chaos karşısında bir zafer kazanıyor, imparator oluyor ve akabinde kendisine bir suikast girişiminde bulunuluyor. Bu girişimin suçu bizim kontrolünü aldığımız karakterin üzerine kalıyor ancak çok geçmeden fark ediliyor ki yeniyetme imparator hayat dolu olmasa bile kendisinin imamın kayığına binmesine daha var. Magnus'u büyülü bir komaya sokan kimliği belirsiz şahsın peşine de elbette biz düşüyoruz ve Chaos tarafından kurulan komployu ortaya çıkarmaya çalışıyoruz.

Statik ara sahneler ve kötü seslendirmelerle bize aktarılan senaryo fazlasıyla klişe ve sunumdan kurtaramıyor. Eğer azılı bir Warhammer hayranı değilseniz diyalogları hızlı hızlı geçmeye başlayacaksınız diye tahmin ediyorum. Şu oyundan esas beklentinizin iyi bir senaryo olacağını sanmıyorum zaten,

Çeyiz for the çeyiz god!!

Chaosbane tıpkı *Diablo III* gibi on beş kişiye saldırdığımız, vurup vurup saymadığımız bir oyun. Soldier, High-Elf Mage, Slayer ve Wood-Elf Scout olmak üzere dört sınıfa sahibiz ve istediğimizi seçip hemen Chaos tebaasının canına okumaya başlıyoruz. Eldeki becerileri kullanış tarzımızdan, aldığımız vuruş hissiyatına, kurduğumuz karakter stratejilerine ve eşyalardaki set bonuslarına kadar her şeyin *Diablo III*'e çok benzediğini göreceksiniz. Sağlık ve enerji barlarımız bile küre şeklinde, daha ne olsun? Ha yiğidi öldüreyim hakkını yemeyeyim, hangi becerileri ne şekilde seçip kullanabildiğiniz konusunda hoş bir mekanik barındırmıyor değil *Chaosbane*. Altı adet aktif, altı adet de pasif beceri slotuna sahibiz ve her becerinin üç farklı seviyesini açıyoruz. Oyunu bitirip seviye sınırına ulaştığımızda 100 puana sahip oluyoruz. Bu 100 puanla 10'ar puanlık 10 beceri seçip boşta 2 slot bırakabiliriz mesela. Oyunla alakalı en çok hoşuma giden şey bu sistem oldu.

Standart becerilerin yanında bir de tanrılar tarafından bize bahşedilen lütuflar var. Bunları God Skill Tree menüsünü açarak, yine seviye atladıkça gelen "favor" puanlarıyla alabiliyoruz. Ağacın büyük çoğunluğu pasif puan geliştirmelerinden oluşma ancak aktifleştirdiğimiz, etrafımızı alevlerle çeviren Sigmar's Wrath gibi aktif beceriler de bulunuyor belli noktalarda. Aktif becerilerde pek bir çeşitlilik yok.

Tek gelişim tecrübe puanlarıyla olmuyor elbette, Chaos'un canına okumak yolunda en büyük yardımcımız Collector's Guild. Topladığımız rengârenk cevher parçalarını, fazla gelen eşyaları ve eşya farm'lamak için kullanacağımız hazine haritalarını buradaki amca yardımıyla değerlendiriyoruz ama maalesef Guild bulduklarımızı kazanca çevirirken nokta atışı yapan bir sistem değil.

Warhammer turizmine darbe

Genel içeriğe gelirsek; günümüz çeyiz düzmeli oyunları içerik sirkülasyonu işinin neden eskiler kadar ehli olamadı, çözebilmiş değilim. Mikro ödeme denen şeyin bütün tersanelerimize girdiğinin, bütün ordularımızı dağıttığının ve sektörün her bir köşesini bilfiil işgal ettiğinin farkındayız. Kırk yılın başında mikro ödeme barındırmayan bir yapım geldiğinde, içerik işinin neden kotarılamadığını anlamakta güçlük çekiyorum. *Warhammer: Chaosbane* bu isimsiz sendromun en son örneklerinden. Yurtdışı fiyatı 50 dolar olan oyun, ülkemizde daha insaflı bir fiyattan satılıyor olsa bile kesinlikle parasının hakkını veremiyor. Boss dövüşleri hoş olsa bile genel düşman çeşitliliği az. Eşya çeşitliliği (hem işlev hem tasarım olarak) yerlerde, mekân çeşitliliğiyse yerin altında ve dolayısıyla sirkülasyona sokup bizi uzun süre eğlendirecek içerik oyunda yok. Oyun sonu aktiviteleri de özellikle bu yüzden yetersiz; çıkış gününden 3 hafta sonra gelen Invasion isimli kallavi mod bile aynı mekânları çevirip çevirip önümüze koyduğundan ortalığı şenlendirmekte başarısız. Şöyle bir 20-25 saat kadar eğlenerek oynayabileceğiniz bir oyun *Chaosbane* ama indirimsiz almanızı kesinlikle önermiyorum. İlerleyen zamanlarda oyuna ücretsiz olarak bir yeni sınıf, bir de yeni bölge eklenecek.

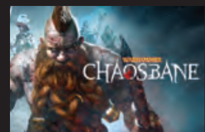


- Grafikler yeteri kadar iyi
- Beceri sistemi güzel



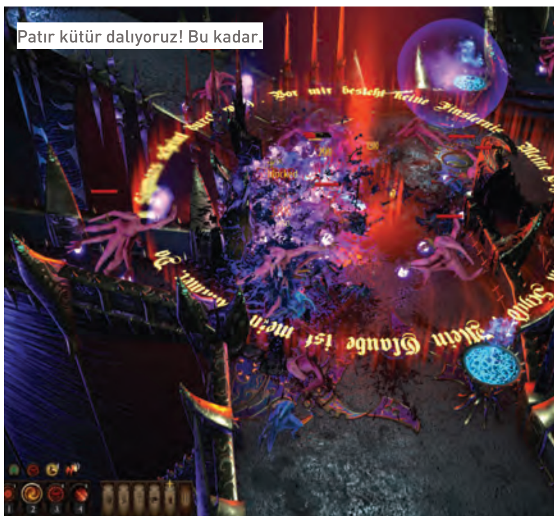
- Grafik ayarları çok yetersiz
- Genel içerik yetersiz
- Oyun sonu aktiviteleri yetersiz

5



Son Karar

Uzun soluklu bir aksiyon/RYO isteyenler başka kaleye.


Patır kütür dalıyoruz! Bu kadar.





TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Eko Software | **DAĞITIM:** BigBen Interactive | **DİJİTAL İNDİRME:** 129 TL (Playstore, tinyurl.com/ogz-141-playstore-chaosbane), 139 TL (Steam), 279 TL (PSN), 327 TL (XBL) | **YAŞ SINIRI:** 16 | **DAHASI İÇİN:** warhammerchaosbane.wiki.fextralife.com





İşte form içinden form çıkan ülke, Matryoshka!

IRONY CURTAIN: FROM MATRYOSHKA WITH LOVE

Sovyet Matruşka'da oyun sizi inceler

M. İHSAN TATARİ

Komedi macera oyunlarının zirve noktası LucasArts'tır desem kimse itiraz etmez herhalde. 90'lı yıllara damga vuran *Monkey Island, Grim Fandango* ve *The Day Of The Tentacle* gibi yapımlar aradan geçen bunca zamana rağmen hâlâ en iyiler arasında gösterilir ne de olsa. Hâl böyle olunca sonraki yıllarda çıkan çoğu macera oyunu bu isimleri taklit etmeye çalışıp durdu. Ne yazık ki bunların çok azı aynı tadı vermeyi başarabildi. Ama arada insanı güldürmeyi, daha da önemlisi eğlendirmeyi başaran yapımlar da çıkmıyor değil. İşte *Irony Curtain* de onlardan biri.

Matruşka'dan sevgilerle...

Irony Curtain'de "Matryoshka" (Matruşka) adlı hayali bir Sovyet ülkesinde yaşanan trajikomik olaylara tanıklık ediyoruz. Oyunda Evan adında, tam bir başarısızlık abidesi olan, şapşal bir Amerikalı gazeteciyi yönetiyoruz. Kendisi küçüklüğünden beri komünizmin ateşli bir savunucusu ve Matryoshka'nın dünyanın en harika ülkesi olduğuna inanıyor. Eh, bu tutumu hemşerileri tarafından pek de iyi karşılanmıyor hâliyle. Ama çabaları Matryoshka'nın yüce liderinin dikkatini çekiyor ve Evan yıllar sonra Demir Perde'nin arkasına davet edilen ilk yabancı olma şansını elde ediyor. Çocukluk hayali bir nevi gerçek oluyor anlayacağınız. Hayranlık duyduğu Matryoshka'yı kendi gözleriyle görebilecek, yüce liderle bizzat tanışacaktır. Gelin görün ki gerçekler pek de hayallerindeki gibi çıkmıyor...

Glory To Matryoshka!

Irony Curtain'in hikâyesi genel olarak komünizm döneminde Sovyetler Birliği'nde yaşanan demokratik absürdlükler üzerine kurulu. Tabii oldukça abartılı bir şekilde. Mesela Evan'a Lider'le görüşmeden önce mutlaka bir otele giriş yapmak zorunda olduğu, aksi takdirde buluşmanın gerçekleşmeyeceği söyleniyor. Ama otele giriş yapabilmek için bir form doldurmanız gerekiyor. Formu doldurabilmek içinse başka şartları yerine getirmeniz. Hadi bu aşamayı geçtiniz ve odanıza yerleştiniz diyelim, bu sefer de odadan çıkabilmek için başka bir form doldurmak zorunda kalıyorsunuz. Otelden çıkabilmek içinse apayrı demokratik işlemlerden geçmeniz gerekiyor.

Macera oyunlarında bir şeyi başarabilmek için çeşitli absürdlükler yapmaya alışkınız elbette ama bu yöntemin bürokrasiyle birleştirilmesi ayrı bir keyifli olmuş. Evan'ın saftiriğin teki olması ve kahkahalar atmanıza neden olan yorumları da bu keyfi ikiye katlıyor. Öyle ki bir yerden sonra sırf Evan ne diyecek acaba diye her nesnenin açıklamasına bakar oldum. Kendisi kesinlikle son yıllarda gördüğüm en eğlenceli karakterlerden biri. Hatta tam bir Guybrush! Zaten oyunda da başta *Monkey Island* olmak üzere çeşitli oyunlara, filmlere ve kitaplara zekice göndermeler var. Ama bunların hiçbiri sırıtmıyor.

Gelgelelim oyunun bulmacaları biraz dengesiz. Bazıları aşırı kolay ve neredeyse hiç uğraştırmıyorlar. Bazılarıysa mantık sınırlarını zorluyor ama eh... macera oyunlarında her zaman yaşanan bir sorun bu. Neyse ki oyunda bir ipucu sistemi var ve kimi zaman ankesörlü bir telefonla, kimi zaman bir falcıya danışarak minik yönlendirmeler alabiliyorsunuz. Boşluk tuşuna basınca da etkileşime girilebilen nesnelerin üstünde yıldız çıkıyor. Bir de nadiren de olsa bazı bulmacaları iki farklı şekilde çözebiliyorsunuz.

Irony Curtain'in tek sevmediğim yanı bulmacaların arasına sıkıştırılan, reflekslere dayalı mini-oyunlar oldu. Bunlar işin eğlencesini biraz kaçırıyor, hatta sinirlenmenize neden olabiliyor. Beklediğimden çok daha başarılı bir yapım çıktı *Irony Curtain*. Eh, Polonyalılardan daha azını beklememek gerekiyordu.

Kulağımızın pası, canımızın sazı

Irony Curtain'in LucasArts oyunlarıyla olan tek bağının göndermeler olduğunu sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Oyunun ana müziği bizzat Peter McConnell tarafından bestelenmiş. Kendisi Grim Fandango, Monkey Island ve Full Throttle gibi klasik yapımların yanı sıra Brütal Legend ve Psychonauts gibi oyunların da müziklerine imza atmış, efsane bir isim. Irony Curtain'de de yine çok başarılı bir iş çıkarmış. Diğer müzikler de Layers of Fear ve My Brother Rabbit oyunlarında çalışan Arkadiusz Reikowski imzasını taşıyor.

+
- Evan, sen koca bir şapşalsın
- Keyifli ve komik hikâye
- Dozunda göndermeler
- Bürokratik bulmacalar

–
- Mini oyunlar can sıkıyor
- Bazen ipucu göstergesi takılı kalıyor
- Bazı bulmacalar fazla kolay



7+



Son Karar

Komedi macera tarzı point 'n click oyunlarını seviyorsanız mutlaka göz atın.

TÜR: Macera | **YAPIM / DAĞITIM:** Artifex Mundi | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-141-irony

MY FRIEND PEDRO

Bir sen, bir muz, bir de tüfek

ENGİN VURAL

Gözlerinizi bir açıyorsunuz tepenizde bir muz, üstelik konuşuyor! Hafızanızın yerinde de yeller esiyor. Nerede olduğunuzu, neden orada bulunduğunuzu bilmiyorsunuz. Muz dostunuz Pedro diyor ki, "Bak bu kasap Mitch. Pisliğin tekidir. Seni de buraya tıktı. Hakkında da pek iyi planları yok gibi. Yine de sen bilirsin ama ufaktan buradan topuklasak iyi olur." Sonra da dalıyorsunuz aksiyona. "Kaçtık bu iş bitti" diyemiyorsunuz, başınıza ödül koyanlar var, vahşi oyunlar oynayıp yoldan çıkmış (!) 'hardcore gamer' tayfa var, İnternetin diktatörü (!) var, var da var. İstemediğiniz kadar düşmanınız var yani. Buna karşın yanınızda kalakala bir tek dostunuz kalmış, o da muz!

Oyunun hikâyesi özetle bu şekilde. Hikâyenin finalinde ufak bir sürpriz bizleri bekliyor ama o da kendini o kadar belli ediyor ki zaten, siz o gelen ters köşeyi bekler pozisyona geçmiş oluyorsunuz. Demem o ki bu oyunun kuvvetli yanı hikayesi değil; aksiyonu ve zaman zaman güldüren, güldürürken düşündüren mesajları.

Neo mu o? Yok Max Payne! Yok yok John Wick!

Hayır hiçbiri değil, o Pedro'nun dostu. Adını bilmediğimiz kahramanımız oyun boyunca tam gaz aksiyonun içinde. Hopluyor, zıplıyor, duvarlardan sekiyor, yerlerde sürünüyor, camları kırıp ortamlara dalıyor, iplerde salınıyor, zincirlere tırmanıyor, zamanı eğip büküyor, mermilerden kaçıyor, deli gibi de kurşun yağdırıyor etrafa. Oyunun cazibesi tam olarak burada. "Bir bağımsız oyuna ne kadar aksiyon sığdırılabilir?" sorusunun yanıtı *My Friend Pedro*. Tabii ki eksik kalan yanları var, zaman zaman ritmini kaybettiği veya tekrara düştüğü noktalar var. Ama bütüne baktığım vakit, ortalamayı beklenen düzeyde tutmuş.

Devolver'ın sevdiği hareketler

Devolver Digital şaka yapmayı sever, sürprizleri sever, oyuncuyu da sever, onu kafalamayı da sever (bkz. Devolver Bootleg). En çok da yaptığı işlerde ucundan kıyısından da olsa özelde oyun dünyasına ve genel olarak dünyaya dair alttan alta mesaj vermeyi sever; en mesaj kaygısı olmayan oyunlarında dahi. My Friend Pedro'da da durum böyle. Evet bu oyun mesaj kaygısı gütmeyen, büyük bir hikâye anlatmak gibi bir derdi olmayan oyunlardan. Ama burada da Devolver'ın o muzip tavrının izlerine rastlamak mümkün; özellikle "İnternet'in Diktatörü"nün işin içine girmesiyle birlikte başlayan kısımda. 'Hardcore gamer', kedi videoları, internet sansürü, ISP'ler gibi şeyler görmek tebessüm sebebi.

MFP belki çok yeni bir mekanik sunmuyor ama sunduğunu tatmin edici ölçüde sunmayı başarıyor. Hem öğrenmesi kolay hem uygulamada büyük oranda sorunsuz işleyen mekanikler oyun içerisine iyi de yayılmışlar. Son bölüme giderken bile yeni bir şeyler çıkıyor.

Bir vurmalı çalgı olarak tava

Bir bölümde motosiklete atlayıp yolda kapışmaya başlamak, bir başka bölümde kaykayla aksiyona dalmak, etrafta patlatılabilir nesneleri kullanıp düşmanları öldürmek veya tencere tava, hep aynı hava olmasın diyerek mermileri oradan buradan sektirerek hedefi 12'den vurmak oyuna renk katıyor. Ama aynı rengi bölüm tasarımlarında bulduğumu söylemem zor, en azından bütün bölümler için. Mekânlar değişse de üç aşağı beş yukarı benzer bölüm tasarımlarına denk geldiğimiz anlar oluyor. İçlerinde en farklısı Pedro'nun Dünyası ama kaldı ki orası bile üzerindeki makyajı biraz kazıdığınızda aynı temel mantıkla hazırlanmış. Yapımcı ekip bunun farkında olsa gerek, ufak birkaç dokunuşla hep aynı yeri dönüp dolanıyorum hissine kapılmamızın önüne geçmeye çalışmışlar ve bunda (kısmen) başarılı olduklarını söyleyebilirim.

"Artılar mı eksiler mi ağır basıyor?" derseniz artılar derim. 3-4 saatlik kısa ömrüne rağmen bende yer eden bir aksiyon oldu *My Friend Pedro*. Size de tavsiyedir.



- Keyifli aksiyon
- Göndermeleri hoş
- Müzikler de öyle

−

- Bölüm tasarımları zaman zaman tekrara düşüyor
- Grafiklerin göze battığı anlar var

7



Son Karar

Hikâyeye takılmam, keyifli bir aksiyon oyunu olsun yeter diyenler için. Hem zaten kaç oyunda bir muzla aksiyona girebiliyorsunuz ki?





TÜR: Aksiyon / Platform | **YAPIM:** DeadToast Entertainment | **DAĞITIM:** Devolver Digital
DİJİTAL İNDİRME: 32 TL (Steam), 20 dolar (Nintendo eShop) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-141-pedro

HEAVY RAIN

Zaman her şeyin ve herkesin celladı

ONUR KAYA

Saat sabahın beşi. Sırılsıklamım ama *Heavy Rain* duygusallığının gözümde yaş getirmiş olmasından ya da manidar bir şekilde oyunu yağmurlu havada oynamış olmaktan kaynaklanmıyor bu durum… Keşke öyle olsa… Sudan değil terden parlıyor alnım. Ne erotik, ne de dramatik bir halim var. Muhtaç olduğum şey varoluş krizlerime çözüm olacak ulvi bir işaret değil, ufacık da olsa bir esinti. Düştüğüm bu durumun kabahatinin bende olduğunu da düşünmüyorum, bir yandan oyunu geç yollayan Epic Store yetkililerine telepatik yollardan sevgilerimi yolluyor, öbür yandan David Cage ne akla hizmet alışveriş merkezinde çocuk kaybetmenin dramasını yapmaya kalkışmış ona kafa yoruyorum elimde olmadan… Bir Quantic Dream cahili olarak fazla beklentiye girmişim demek ki… İlk çıkışından dokuz sene sonra, Playstation'a özel bildiğimiz *Heavy Rain* nihayet şıpır şıpır dökülmüş PC monitörlerimize, "platforma özel oyun" mantalitesiyle kendi biricik yuvasında yeni yeni tanışmış. İki ateş arasında yeni yeni gerilmiş klavye savaşçılarından biri olarak sinirimi yumuşatır, mutluluğuma sebep olur diyorum. Olamıyor maalesef.

Kâğıt kesiği fena can yakar

Baştan bilmeyenler için bir özet geçelim: *Heavy Rain*, Silence of the Lambs kafasında, kara film tadında bir seri katil hikâyesi. İki çocuğu ve karısıyla mutlu mesut yaşayan Ethan Mars, çocuklarından birini alışveriş merkezi çıkışında trafik kazasında kaybedince bu mutlu yuvası yıkılıyor. Bulutlar güneşin önüne geçiyor, sürekli yağmur yağmaya başlıyor. Ethan da depresyon sakalı bırakıp kendini koyveriyor. O kaza yüzünden kendini suçlayıp kısa süreli hafıza kayıpları yaşarken öbür çocuk da kayıplara karışıyor. Küçük Shaun'un kayboluşunun ardındaki kişiyse Origami Killer isimli, kurbanlarını sonbaharda kaçırıp suda boğarak öldüren bir katil. Mevzuyu ateşleme aşamasında Ethan'la başlayan hikâyenin içine tatlı sahne geçişleriyle üç oynanabilir karakter daha sokuyor oyun: ilaç bağımlısı FBI ajanı Norman Jayden, gözüne uyku girmeyen gazeteci kızımız Madison Paige ve astımlı özel dedektif Scott Shelby.

Telltale yapımlarına ve bu yapımların utanmaz arlanmaz "bak hikâye senin seçimlerine göre şekillenecek ha" yalanlarına alışkınım. Yine de Quantic Dream yapımlarına yabancı kalmış biri olarak, onuncu yaş günü çok da uzaklarda olmayan *Heavy Rain*'den etkilenmeyi ciddi ciddi bekliyordum. Bana aynı palavrayı sıkmayacağını biliyordum çünkü. Nihayetinde bu oyun, piyasaya David Cage'in bir önceki oyunu *Fahrenheit*'ın üzerine çok şey koyarak bomba gibi düşmüş, interaktif drama türünün kitabını yazmıştı. Senaryonun dallanıp budaklanabildiği noktalar, çok sayıda ana karakterle farklı perspektiflerden ilerleyen senaryo, bu karakterlerin seçimlerimize ve tuşlara zamanında basma becerimize bağlı olarak tahtalıköyü boylayabildiği gerçeğiyle dillere destan olmuştu ki bu kadarı bile TT eko-



Grafikler genel olarak yaş gösteriyor ama yağmur hâlâ süper.


"Öleydim de bu çocuğu yalnız başına salıncakta sallamayaydım."



Oyun bizi girişteki mutlu aile tablosundan çıkardığı noktada bir kararıyor, tam kararıyor.



Oyun ekranı bölerek hem konuşan karakterin ruh halini, hem de genel atmosferi vermeye bayılıyor.



lünün sunabildiğinden fazla olacaktı elbet. Oldu olmasına ama oyun başka noktalardan patladı.

Kontrol şemasının elli tonu

Mesela, oyun tasarımı üzerine salt sinematik hikâye anlatım perspektifinden bir tartışma başlatacak olsak, tartışmanın ana örneği olarak *Heavy Rain*'i çıkarıp masanın üstüne çat diye vurabilirdik. Kendimizi sinematik bir hikâyenin içinde hissedebilmemiz için kâfi olan etkileşim seviyesi ne? Oyuncudan ne sıklıkta, hangi eylemler sırasında komut istenmeli? Bu komutlar rahatlıktan ve isabetten feragat etmek pahasına bile olsa, ne oranda ekranda görünen hareketle paralel olmalı? Oyuncunun tempolu sahnelerde bu tuşlara tamamen refleksif olarak basabilmesi adına istenen komut çeşitlerine bir sınır getirilmeli mi? Hareketlerin bir ağırlığının olduğunu hissettirmek için ekrandaki karakterin komutlara yanıt vermesi yavaşlatılmalı/geciktirilmeli mi?

Tüm bu soruları *Heavy Rain* üzerinden bir grup oyun geliştiricisine sorup, TBMM kavgası muadili bir arbede çıkmasını izlemek, emin olun *Heavy Rain*'deki günlük işler yapmamızın talep edildiği komut sekanslarından daha keyifli geçer. Başında geçirdiğimiz zamanın çoğunu ara sahneler alıyor olmasına rağmen oyun kontrolü olur olmaz yerlerde bize vermek konusunda gereksiz bir ısrar sergiliyor. Oyunun eğitim bölümünde, Ethan'ın hayatında normal bir sabahı oynuyoruz mesela. Sabah kalkıp duş alıyoruz, tıraş oluyoruz, sofra hazırlamakta eşimize yardım ediyoruz, başarılı bir mimar olarak kendinden cetvelli ellerimizle hoş bir bina çizimi yapıyoruz. Kontroller bize öğretiliyor. Tıraş olurken fareyle hükmettiğimiz tıraş makinesini yanağımıza çok hızlı sürmememiz, yemek masasına eşimizin pek sevdiği porselen takımları dizerken dağdan inme ayı gibi davranmamamız gerektiğini falan öğreniyoruz. "Bu daha oyunun başı, her şey çok normal, ileride senaryo hareketlenince bu tarz şeylerle uğraşmam" diye düşünüyorsunuz kendi kendinize ancak kazın ayağı öyle değil. Oyun bu sıradan aktiviteleri yapması gerektiği şekilde başta tuş öğretmek için kullanıp akabinde çöpe atmıyor. Bu tip sekanslar olmadık yerlerde tempo düşürüp göz devirmenize yol açmaya devam ediyor. Yer yer karakterin ruh halini yansıtma görevini başarıyla üstleniyorlar ama genelde götürüleri getirilerinden fazla oluyor. Kaldı ki karakterlerin aklından geçenleri farenin sağ tuşuna basarak görebiliyor ve diyalog sırasında aralarından seçim yapabiliyor olmamız aynı işi daha pratik ve keyif verici bir şekilde yerine getiriyor zaten.

Öte yandan iş aksiyon sahnelerini yaşatmaya gelince, aynı tuş komutları sıkıcılıktan sıyrılıyor. Oyun açılıp geriniyor, derin bir nefes alıp kendini buluyor. Daha başlarda, Shelby'nin ilk sahnesinde girdiğiniz kavganın ritmini, momentini sonuna kadar hissediyoruz mesela ve ekranda beliren komutların sıklığı da, olaylarla paralelliği de tam ayarında. Ekranın bölünüp olayı bir çizgi roman sayfası gibi birkaç kameradan birden gösterdiği kısımlar pek bir tatlı. Bu tarz övgüleri oyundaki hareketli anların geneline dizmek mümkün, Telltale oyunlarının aksine *Heavy Rain*'de belirgin bir yönetmenlik mevcut. Oyunun yıllar sonra bile "benim" diyen en büyük artısı da bu.

İndirimden mi alsanız ne?

Günün sonunda *Heavy Rain* kendini oynatmasını, aksiyon sahnelerinin yönetmenlik başarısına ve hikâyedeki virajlarla merak uyandırışına borçlu. Ancak oyunun, organik değişip gelişen olay örgüsüne rağmen bütün seksapelini zamanının çok ötesinde grafiklerine ve sunumuna borçlu olduğu gerçeğini hayal kırıklığıyla fark ettim. "Muhteşem" grafiklerin, "eşi benzeri olmayan" sinematikliğin falan senaryodaki tutarsızlıklar üzerine fazla düşünmenizi engellemesi gerekli örneğin ama takdir edersiniz ki bu artık mümkün değil. 2016 senesinde çıkan PS4 sürümü için hatırı sayılır bir çabayla elden geçirilen grafiklerin üzerine mevcut PC sürümünde şu aşamada ciddi fark yaratacak pek bir şey koyulmamış; oyun yaşını gösteriyor. Yıpranan grafiklerin yanında bir de oyuncu performansları 2010'dan bu yana yükselen endüstri standartlarının altında kalınca ekrandaki görüntü ve sesler "tekinsiz vadiden kareler" haline geliyor yer yer. Ardına harika müziklerin dayandığı duygusal sahneler bile ciddiyetlerini kaybedebiliyor. Bu arada unutmadan, müzikler harika.

(60 fps PC sürümünün kendine mâl ettiği tek güzellik belki de ve neyse ki kare oranı genelde düşmemeyi beceriyor. Düştüğü zaman da tam düşüyor gerçi ama olsun o kadar.)

Nihayetinde diyeceğim şu: İlk defa PC platformunda boy gösteren *Heavy Rain*, yıllandıkça güzelleşebilmiş bir oyun değil. İlk çıktığı dönemde tecrübe etmemiş biri olarak bunu söylemeye ne derece hakkım var bilemiyorum ama bence oyun, klasik statüsünü koruyamıyor. Bu sebeple tam fiyattan çıkmamış olması münasip. "10-12 saatlik keyifli bir interaktif drama için ne kadar para veririm?" diye kendinize sorun, ona göre alıp almayacağınıza karar verin.

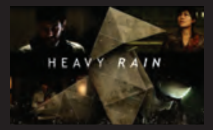
+

- Muhteşem aksiyon sekansları
- Ekrandaki hareketlerle uyumlu kontroller
- Gerçekten de seçimlerinizle değişen olay örgüsü



- PC'ye özel pek bir ekstrası yok
- Grafikler yaşını gösteriyor
- Oyun sıradan aktiviteleri oynatmakla kafayı bozmuş

7



Son Karar

Artık bir şaheser değil.

TÜR: Sinematik Macera | **YAPIM / DAĞITIM:** Quantic Dream | **DİJİTAL İNDİRME:** 70 TL (Epic Store), 139 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** heavyrain.fandom.com

Diyalogları aman atlamayın. Çok alakasız karakterlerde bile gözünüzden yaş getirecek espriler olabiliyor.







TROVER SAVES THE UNIVERSE

Çakma dünya Morty'si

ALİ SEZGİN

Rick ve Morty'yle birlikte hayatımıza muhtemelen bir daha çıkmamak üzere giren Justin Roiland henüz gülmediğim bir iş çıkarmadı. Hatta kendisinin seslendirme konusunda bir metot tekniğine inandığını ve dolayısıyla Rick'i çoğu zaman sarhoş seslendirdiğini duyunca kendisine olan saygım biraz daha artmıştı. Roiland'ın bir diğer ilginç yanı da sanal gerçekliğe en başından beri inanması ve bu teknolojiyi bu konuda çalışan bir oyun firması kuracak kadar desteklemesi. Haksız da sayılmaz çünkü aynı *Accounting+*'ta olduğu gibi esprilerin tam ortasında olmak, Roiland'ın mizah anlayışına eşsiz bir bakış açısı sağlıyor.

Justin yine uçuşlarda

Trover Saves the Universe, aynı Rick and Morty gibi oldukça sürreal ilerleyen bir bilimkurgu. Oyunda sürpriz bir şekilde Trover değiliz ama onu yönetiyoruz. Biraz kafa karıştırıcı gelebilir ama aslında oldukça basit ve John Wick'vari bir intikam senaryosu mevcut. Oyunda bir Chairorpian'ız. Yani engeli yüzünden sandalyesinden kalkamayan ancak ışınlanarak hareket edebilen bir uzaylı. Kötü Glorkon, köpeklerimizi kaçırıp onları gözüne sokup evreni yok etmeyi planlarken, biz de Trover'le birlikte zorunlu bir ittifak kurarak köpüşlerimizin peşine düşüyoruz. Şu paragrafı tekrar okuduktan sonra Justin Roiland'ın bu oyunu tasarlarken aklının pek yerinde olmadığını anlamak zor olmasa gerek.

Oyunu sürekli olarak Chairorpian karakterin gözünden görüyoruz. Yani *Resident Evil*'vari sabit kamera açıları arasında geçiş yapmak gerekiyor. Oyunu sanal gerçeklikte oynarken bu durum zerre rahatsız etmese de normal monitörde ufak sorunlar ortaya çıkabiliyor. Çünkü sanal ortamda kafayı kaldırıp sağa sola bakabilmek görüş açısı sorunlarının önüne geçse de ekran karşısında bu mümkün değil tabii, Trover arada gözden kayboluyor. Bunun dışında Trover çevreden göz boşluğuna soktuğu güç bebekleriyle yeni özellikler kazanırken, Chairorpian da uzaktan kazık benzeri objeler fırlatıp, fizik bulmacalarını çözerek Trover'a destek oluyor. Özellikle dövüş alanlarında iki karakteri birden yönetmek kulağa zor gelse de aslında oldukça keyifli.

Bir yerden tanıdık geliyor ama

Oyunun bol argolu ve anlamsız diyaloglu mizahıyla ilgili sorunum olmasa da bütün karakterlerin Justin Roiland tarafından seslendirilmesi biraz rahatsız edici olmuş. Kendisini çok sevsem de bu oyunla birlikte çok geniş bir ses aralığı olmadığını da göstermiş oldu. Zira oyundaki karakterlerin yarısı Rick, geriye kalanları da Morty gibi konuşunca insan ister istemez bu yeni evrene adapte olamıyor. Rick and Morty severlerin hoşuna gidecektir ama Trover'ın eblek dünyasının da ünlü çizgi filminden nemalanmaktan fazlasını hak ettiğini düşünüyorum.

Trover Saves the Universe'e verdiğim nota gözünüz kaydıysa belirteyim; oyunu sanal gerçeklikte oynayacaklar verdiğim nota kafadan bir puan ekleyebilirler. Çünkü her detayında ve tasarım kararlarında bu oyunun sanal ortamda oynanmak için yaratıldığını görebiliyorsunuz. Bir platform oyunu olarak da oldukça sağlam bir oyun olmasına rağmen, hem espri hem de mekanikler konusunda fazla tekrara düşmesi benim ana sorunum oldu. Trover evreni kurtarma konusunda oldukça başarılı olsa da, yakaladığı iyi havayı koruma konusunda ne yazık ki sınıfta kalıyor.



+
- Platform mekanikleri çok sağlam
- İki karakteri aynı anda yönetme fikri orijinal

−
- Herkes Rick ve Morty sesine sahip
- Küfür ağırlıklı espriler bir süre sonra bayıyor

7

Trover saves the Universe

Son Karar

Roiland'ın espri anlayışını seviyorsanız, bol bol güleceğiniz bir platform oyunu sizleri bekliyor.

TÜR: Platform | **YAPIM:** Squanch Games | **DAĞITIM:** Squance Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 50 TL (Steam, EGS) | **YAŞ SINIRI:** 16+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-141-trover

DEVOLVER BOOTLEG

DD yine kafa açıyor

ENGİN VURAL

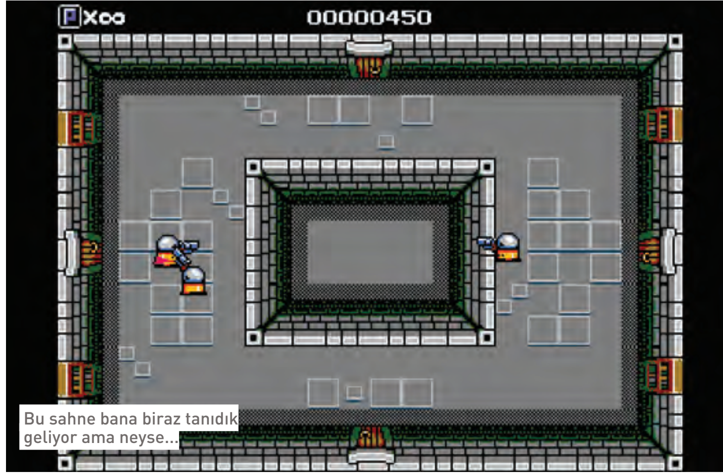
Her sene 'Acaba bu sefer nasıl bir şeyle çıkacaklar?' diye merak ettiğim Devolver Digital, E3 2019 sunumunda Bootleg Launcher'ı duyurdu. Bu da ne ola ki, acaba şaka mı yapıyorlar falan demeye kalmadan kendimi "Sekiz oyun bir arada" paketini kurarken buldum.

Şimdi nasıl yazsam, ne anlatsam bilemiyorum. Bu paket ayaklarınızı yerden kesecek mi desem, yahu bunları nasıl akıl etmişler mi desem, geyiği abartma ciddileş biraz diyenlere kulak verip sizlerle paketteki orijinal mi orijinal oyunları mı paylaşsam emin olamıyorum. En iyisi tek tek anlatayım:

ENTER THE GUN DUNGEON: Zindana gir, silahlara asıl, oradaki düşmanları temizleyince açılsın kapılar, yeni zindana geç, döngüyü baştan tekrar et oyunu. Daha önce nasıl oldu da düşünemediler böyle bir oyun yapmayı? *Enter the Gungeon* mı dediniz? Arada böyle isim benzerlikleri olabilir, çok kafaya takmamak lazım.

HOTLINE MILWAUKEE: Tavuk, Kaplan, Eşek gibi değişik maskeler kullanan bir tetikçiyi oynuyoruz. Bu da çok orijinal bir fikir olmuş. Gelen telefona cevap veriyorsunuz, temizlik yapacağınız mekân bildiriliyor, siz de oraya gidip elinizden geleni ardınıza koymuyor ve bıçak, beysbol sopası, ninja kılıcı, tabanca, tüfek ne bulursanız ortamı 'tertemiz' yapıyorsunuz. Ne alakası var *Hotline Miami*'yle yahu? Siz de tozdan nem kapıyorsunuz resmen!

APE OUT JR.: Bizim Ape firar etmeyi başarmış, çoluğa çocuğa karışmış. Gelin görün ki Ape Jr. da bir kafeste almış soluğu. Donkey Kong'un torunu, Ape'in biricik evladı Ape Jr. ile Prison Break'i



Bu sahne bana biraz tanıdık geliyor ama neyse...

tekrar çekmek isteyenlerin oyunu. Müthiş orijinal bir fikir daha değil mi? Gayrıresmi devam oyunu sayılabilir, crossover da diyebilirsiniz, o da olur.

SHOOTYBOOTS: Bu sefer adından çıkaramayacaksınız, boşuna uğraşmayın :) Yukarıdan aşağıya düşen, kocaman bir bot (ayakkabı olanından) içerisindesiniz ve önünüze gelen engelleri aynı zamanda silah olan bu botla aşmaya çalışıyorsunuz. *Downwell*'i mi anımsattı? Siz de ne meraklıymışsınız her oyunu bir diğerine benzetmeye!

LUFTROUSERS 3: Bir çivi bir nalı, bir nal bir atı, bir harf bir oyunu... Yok yok öyle değildi bu. Nereden geldi aklıma bilmiyorum; bu oyunun da *Luftrausers*'le hiç alakası yok zaten, yanlış anlaşılma olmasın. Soldan sağa akan ekranda uçağınızla diğer uçakları, gemileri bombalayıp yolunuza devam ediyorsunuz.

ABSOLVER: Tam adı Super Absolver Mini: Turbo Fighting Championship. 2 kişi oynanan bir dövüş oyunu. Yaratıcı karakter tasarımları (?) ve muhteşem komboları (??) ile daha önce hiç görmediğimiz bir tecrübe vadediyor. Ne demek bu isimde bir oyun vardı zaten? Devolver'ın intihal yaptığını mı iddia ediyorsunuz?

CAT GAME: Diyeceksiniz ki hangi kedi oyunu; tabii ki Catsylvania! Yeni bir tür ortaya çıkıyor, bu tür tutar, benden söylemesi. Sevimli bir kedi, ağır bir zırhın içine giriyor, bir robot gibi yoluna devam ediyor, önüne geleni kesip biçiyor. Bu arada bu yakınlarda *Gato Roboto* diye bir oyun da çıkmış olması lazım, nereden aklıma geldiyse şimdi...

PIKUNIKU BALL-STARS: Kim derdi ki *Pikuniku* oynarken tanıştığımız basketbol oyunu, o mini minnacık 'Baskick' bir gün kendi başına bir oyun haline gelecek diye? Devolver düşünmüş, taşınmış, vaktinde bu spora hak ettiği değeri veremediklerine kanaat getirip *Pikuniku* yan oyunu Ball-Stars'ı sunmuş bizlere.

Devolver Digital, trollükte yeni bir sayfa açtı; bu paketle de hem güldürdü hem düşündürdü yine :) Kendi oyunlarının kopyalarını yapıp bunu bir de muhteşem indirimli (%1) fiyatıyla bizlere sunmaları mı desem, "launcher işine biz de girdik" imasıyla verdikleri mesajı mı desem, zaten bağımsız yapımlar olan 8 oyunu bir de piksel piksel grafiklerle sunup retro severlerin gönlüne girmeleri, nostaljinin dibine vurmaları mı desem, ne desem bilemedim :)

Halen ne duruyorsunuz, DD paraları monitöre savurmanızı bekliyor :)





- 8 orijinal (!) oyun fikri 1 pakette
- Hem de muhteşem bir indirimle
- Steam başarımları da sizi sizden alacak cinsten



- İroni de bir yere kadar diyenler için uygun bir paket sayılmaz
- İndirimi kaçırdınız ne yazık ki :)

7



Son Karar

Tuhaflıktan tuhaflık beğenen, ironi dolu bir oyun dünyası parodisi.

TÜR: Ortaya karışık :) | **YAPIM:** doinksoft | **DAĞITIM:** Devolver Digital | **DİJİTAL İNDİRME:** 10,50 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-141-db


Bu arenaların görüntüsünü de değiştirebiliyorsunuz ilerledikçe.

MINION MASTERS

Sadece bir maç daha oynayacağım. Sadece bir tanecik daha...

GÜLHİS CANPOLAT

Ben normalde çevrimiçi oyunlara ve kart oyunlarına karşı dirençliyimdir. Oynamayacağım işte kardeşim, ben kendimi biliyorum! Nitekim gafil avlandım Oyungezerler. Ömer dedi ki minnoş bir oyun, küçük bir oyun; *Minion Masters* diye bir şey var, bir bakıverir misin? Ben de nedir ne değildir bakmadan dedim ki, "Olooor!". O an ne düşündüm, *Minion Masters* ismi benim kafamda neler uyandırmıştı da olur dedim, hatırlamıyorum. Ama inadımı bir kenara bırakırsam, çok da pişman oldum diyemem.

Strateji mi? NE?!! Düşünmem lazım...

Beni kart ve strateji oyunlarıyla ilgili geren nokta genellikle ya o kartların hiçbirini aklımda tutamayacak olmam ya da oyunun beni hiçbir strateji üretmeye fırsat kalmadan zaman sınırı koyup panik içerisinde sağa sola saldırmaya iteleyeceği düşüncesi oluyor. Fakat *Minion Masters* öyle değil. Hakkındaki yorumları okursanız, oynayan herkesin istisnasız eğlendiğini göreceksiniz. Çünkü bu oyun, olayı çok da basite indirgemeden kısa yol üretme olayını çok iyi çözmüş.

Bir kere baştaki eğitim bölümü güzel hazırlanmış. Basit maçların ne kadar çabuk biterken daha dişli rakiplerle ne kadar uzun sürebileceği konusunda güzel ipuçları veriyor. Ve de kartları nasıl kullanmanız gerektiğini, gerçek bir turnuvayı simüle ederek, gerçek maçlarda olduğu gibi tek tek kart kazandırarak yavaşça öğretiyor.

Benim en çok hoşuma giden nokta da kartların belirli gücümsü numaraları olması. Destenizdeki kartlar önünüze dörder dörder geliyor ve her kartın 1 ila 10 arasında bir numarası var. Kartlarınızın altında da yavaş yavaş dolan 10 kademelik bir kota bulunmakta. Bu kota doldukça o kadar kademelik bir kart oynama şansınız oluyor. Örneğin tam doluyken 6 ve 4 numaralı kartlar oynayabilir, ya da 7 numaralı bir kart oynayıp barın bir kademe daha dolmasını bekleyip, 4 kademelik bir kart oynayabilirsiniz. Ve böylece kullanıldıkça destenizdeki kartlar kullanılıp destenin altına giderek bir döngü halinde maçın sonuna kadar devam ediyor.

Bu sistem sayesinde kartları tek tek, işte yok yavaş ama kuvvetli, hızlı ama HP'si az gibi aklınızda tutmak zorunda kalmadan da eğlenebiliyorsunuz. Kazandığınız maçlar için kart ve benzeri şeyler kazanabiliyor, bu şekilde destenizi genişletebiliyorsunuz.

Ooo!!! Parlaklı!

Şimdi bu oyunda karmaşık planlar yapmak yok mu? Kart ve strateji oyunlarına benden daha düşkünseniz var elbette. Fakat her şeyi çok ciddiye almadan da keyifle bağımlısı olmak gayet mümkün. Maçlarda rakip eşleştirme gayet başarılıydı bence. Başlarda önünüze öyle acayip güçlü birisi çıkmıyor. Ve evet, kart satın almak, deste satın almak var. Ama oyunun kendi içindeki ilerleme hızı da gayet iyi dengelenmiş. İlk birkaç saat özellikle, maç kazandığınızda aldığınız hediyeler kaybettiğinizde elinizden çıkanlardan çok daha kuvvetli. Bu yüzden çok da zorlanmadan güzel bir deste oluşturmanız gayet mümkün.

Bunun üstüne bir de eğlenceli ve renkli tasarımı, basit arayüzü, keyifli oyun mekanikleri eklenince; *Minion Masters* can sıkıntısı gidermelik, arada iki üç maç atmalık yeni oyununuz olmaya aday. Hatta beni bile eğlendirdiğine göre, listeye bayağı üst sıralardan giriyor bile diyebilirim rahatlıkla.

Antiler

Oyun içinde hangi kartın ne cins düşmana karşı kullanılacağını çözmek biraz deneme yanılma işi. Ama örneğin zıtları birbirine karşı kullanmak bazen çok işe yarar bir taktik. Mesela bir tane ağır topu hızlı ama az zarar veren bir grubun ortasına atmak iyi zaman kazandırıyor. Ya da havadan gelen saldırıya cevap verecek kimseniz yoksa yakınlarına yerde gezen ama hızlı bir kart bırakmak onu ana kulenize ulaşmaktan alıkoyabilir.



- Anlaşılması kolay
- Eğlenceli oyun mekanikleri
- Dengeli rakip bulma
- Satın almalı içerikler pek de elzem değil

—

- Destenizdeki kart sayısı, elinizdeki kartlar ne kadar artsa da değişmiyor, o yüzden bazı kartlar hiç kullanılmadan yatıyor kenarda
- Tekrarlayıcı hale gelebilir

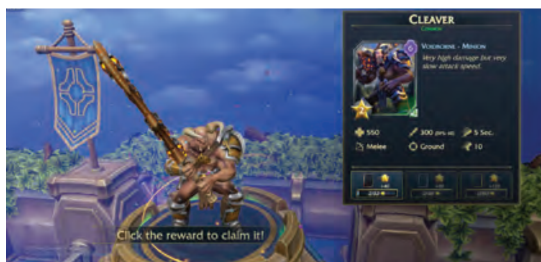
7



Son Karar

İyi yorumlar boşuna değil. Gerçekten de eğlenceli.





TÜR: Strateji | **YAPIM / DAĞITIM:** BetaDwarf | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (Steam, Discord, XBL)
YAŞ SINIRI: +12 | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-141-mm



DOTA: UNDERLORDS

Yeni battle royale'e hoş geldiniz

ALİ SEZGİN

Hizmet sistemiyle bedava olmasına rağmen sürekli gelişen oyunlarda dönen rakamların büyüklüğünü, hemen hemen her firmanın bu türlerde şansını bir kez denemesinden anlayabilirsiniz. Bir ara her yerde MOBA türü oyunlar çıkarken, sonra bunların yerini *Fortnite*'ın patlamasıyla birlikte battle royale'ler almaya başladı. Valve ve Riot Games gibi firmalar yeni furyanın *Auto Chess* olduğunu düşünüyor olsa gerek çünkü iki firma da orijinal *Auto Chess* oyununa ek olarak, kendi sürümlerini de piyasaya sürdü. *DOTA: Underlords* zaten *DOTA* üzerine yapılmış *Auto Chess*'in Valve yorumuyla yeniden düzenlenmiş hali olarak kendini her yerde oynatmaya çalışıyor. Her yerde diyorum çünkü *Underlords* PC'yle eş zamanlı olarak cep telefonlarına çıkan ilk Valve oyunu oldu.

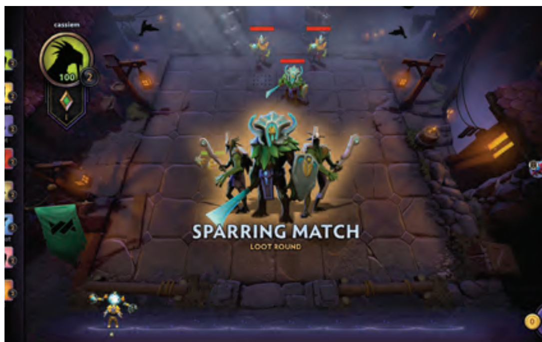
Takım kurarken rakip takımda kimlerin olduğuna da bakın. Örneğin Naga'ların büyü koruması büyücü sınıflara karşı çok etkili.

Şu an erken erişimde olmasına rağmen oyunun altyapısı büyük oranda oturmuş durumda. Oyunda bizzat rakibe karşı dövüşmüyorsunuz. Onun yerine satranç tahtasına koyduğunuz adamlarınız çeşitli özelliklerini kullanarak sırayla rakip ekiplere karşı kapışıyorlar. Eğer tahtaya aynı karakterden üç tane koyarsanız aynısının tek bir üst seviyesini elde ederken, ortak sınıflara sahip kahramanları aynı anda koyarsanız onların pasif özelliklerini elde ediyorsunuz. Örneğin tahtaya 3 savaşçı sınıfı koyarsanız her savaşçı bonus zırh avantajına sahip oluyor. Tahtadaki savaşçı sayısı arttıkça belirli rakamlarda bu bonus katlanarak artıyor. *DOTA: Underlords*'da önemli olan, tek bir bonus yakalamaktan çok, kalıcı ve etkili çözümler üretmek. Örneğin hızlı ve güçlü trolleri şamanlarla desteklerseniz, şaman bonusuyla dövüşün başında kurbağaya dönüşen düşmanları hızlıca haklayabilirsiniz. Her 5'in katına denk gelen rauntlardaki canavarlarla da eşya ve pasif özellikler topluyor olacaksınız. Kaybedilen her maç, tahtadaki düşman ünite kadar oyuncunun sağlık puanı kaybetmesine neden oluyor ve puanı biten oyuncu elenmiş oluyor. Özünde oynaması oldukça basit gözükmesine rağmen, yaratıcılık ve iyi planlama gerektiren bir türe bakıyorsunuz. Elbette işin içinde ciddi anlamda bir şans faktörü var. İstediğiniz karakterin hiç alınabilir hale gelmemesi veya kötü eşyalar çıkması, en iyi takımların bile kaybetmesine neden olabiliyor.

Şans tanrıları kan istiyor

Valve, *DOTA: Underlords*'un gideceği yön hakkında oldukça açık bir rota çizmiş şimdiden. Oyun bedava olmaya devam edecek ancak satılacak Battle Pass'ler sayesinde kozmetik eşyalara ulaşmak mümkün olacak. Biliyorsunuz *DOTA 2*'de her karakterin onlarca kostümü var. Eğer Valve sadece bunları bile oyuna eklese neredeyse 40 sezon biletine yetecek içerik şimdiden çıkmış demektir. Bunun haricinde düzgün bir seviye/puan tablosu sistemiyle oyuncuların her sezon en iyiler arasında olmak için uğraşacağı bir oyun oluşacak. Daha da önemlisi her takımı birbirinden ayıracak ana element "Underlord" seçimi olarak ortaya çıkacak. Haminiz olarak seçeceğiniz Underlord'un size ne gibi avantajlar sağlayacağı şimdilik belli olmasa da Valve bunların oynanış planlarını tamamen değiştireceğinin sözünü veriyor.

Bu haliyle bakıldığında mobil oyuncularla ortak oynama desteğiyle birlikte *DOTA: Underlords*'un kendine büyükçe bir kitle yakalayacağını öngörmek mümkün. Ancak içinde çok fazla (belki *Hearthstone*'dan bile fazla) rastgelelik barındıran bir oyunun tekrar tekrar oynamaya değip değmeyeceğini zaman gösterecek.







- Bağımlılık yapıcı içerik
- DOTA kahramanları özüne uygun aktarılmış

—

- Çok fazla rastgelelik var

Son Karar

Saatlerimi nasıl harcarım sorusunun en güncel yanıtına bakıyorsunuz.

TÜR: Strateji | **YAPIM / DAĞITIM:** Valve | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz | **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/underlords

BLOOD & TRUTH

İşte tam olarak bu lazımdı VR'a!

ÖMER AKDAĞ

VR camiasında az sayıdaki özene bezene hazırlanmış; başı, sonu, bir hikâyesi olan oyunlar kadrosuna yeni birinin daha eklendiğini duyurmaktan mutluluk duyarım.

Klişeliğin bayraktarlığını yapan bir hikâyemiz var. Çölün birinde asker olan Ryan'ın Londra'daki babası ölüyor ve Ryan eve gidip cenazeye katılıyor. Öğreniyoruz ki aile mesleği bilgi tüccarlığıymış. Cenazeden sonra rakip organizasyonun patronu bizimkilerin şirketini kendininkine katmak için mekânı basıyor, biz de ardından maaile (hayatımda ilk defa bir yazıda bu kelimeyi kullanıyorum galiba) onun peşine düşüyoruz. Klişeliği yapımcıların kazmalığından değil aslında, sarılmışlar klişeliğe, 1-2 aksiyon filmi izlemiş biri kendini evinde hissetsin istemişler.

Yalnız büyük bir prodüksiyon oluşu ve yapımcıların parayı doğru kullanmaları sebebiyle oyunun hikâyesini ilgiyle takip ediyorsunuz. Kadro çok detaylı bir motion capture'la ve seslendirmeyle oyuna aktarılmış. Diyaloglar gayet iyi, eh mekânlar falan da son derece detaylı. Hani karakter karşınızda dolanıyor, bağırıyor çağırıyor, burnunuzun dibine gelerek sizi tehdit ediyor vs... Direkt bir aksiyon filminin baş aktörü gibi hissediyorsunuz.

Barut festivali

Oynanış bakımından da sınıfı rahatlıkla geçiyor *Blood & Truth*. Gamepad'le de oynamak mümkün ama yazık edersiniz oyuna; 2 Move'la oynamayacaksanız hiç oynamayın (Aim Controller desteklenmiyor ayrıca).

Özgürce hareket edebildiğiniz FPS'lerden değil *Blood & Truth*, çatışmalar çok hareketli olduğundan hiç konforlu olmazdı öylesi, mide falan kalmazdı. Alanda gidebileceğiniz, çoğu siper sağlayan noktalar var, tıklıyorsunuz ve Ryan yavaşça oraya yürüyor. Çatışmalarda gerçekçilikten ziyade eğlence hedeflenmiş. Yapay zekâ dan dun koşuyor, siz de atari salonundaki şu tüfekli oyunlardan oynarmış gibi onları vuruyorsunuz. 1-2 çok çullandıkları yer dışında kolay sayılır oyun.

Silah kullanımı aşırı eğlenceli. Bir sürü seçenek var, hatta tabancaları ve yarı makinelileri çifterli de kullanabiliyorsunuz. Ben daha çok tek makineli veya yarı makineli tercih ettim ama, sol elinizle de silahın ön tarafından tutarak daha kontrollü nişan alabiliyorsunuz. Şarjör değiştirmeyi de tek tuşa indirgememişler bu arada. Göğsünüzdeki kemerdeki şarjörü alıp kendinizin takması gerek. Koştum, silah değiştirdim, nişan aldım, vurdum, şarjör değiştirdim falan derken çok yoğun bir temposu ve VR'dan başka bir yerden alamayacağınız bir eğlencesi var. Yalnız oyunun en çok parladığı yerler sinematik aksiyon sekansları. Araç kovalamacaları, binanın çatısında helikopterden kaçarken etraftaki adamları indirmeye çalışma gibi sekanslar müthiş.

Kısacası

Oyun en fazla 6-7 saatte bitiyor (buna rağmen bazen aksiyon kısımları arasında yarım saatten fazla nispeten pasif olduğunuz bölümler olması biraz nahoş, sahne dağılımı biraz daha iyi olabilirdi) ve ne kadar güzel olursa olsun bu kadar kısa bir oyuna da 250 papel verilmez şimdi. Bence herkes denemeli *Blood & Truth*'u ama henüz değil. Aklınızın bir köşesine not alın, ucuzlayınca "haa Ömer acayip önermişti bunu, bir deneyeyim" dersiniz.

London Heist

Sony'nin şemsiyesi altındaki stüdyolardan biri olan London Studio, daha çok Singstar falan gibi ufak tefek işlerle ilgileniyor. 2016'da PSVR'ın çıkış oyunu olarak Playstation VR Worlds'ü geliştirmişlerdi, onun içindeki küçük çaplı birkaç oyundan belki de en beğenileni de London Heist'tı ki Blood & Truth'un temeli de o oyun. Hatta onu oynamış olanlar bazı sahnelerin aynı olduğunu fark edebilirler. Tabii geçen zaman içinde VR'ı çözmüş London Studio, iki oyun arasında görsel olarak dağlar kadar fark var.


Londra böyle bir oyun için çok uygun bir seçim, bir sürü farklı mekâna gidiyoruz.





- Oyunculuklar, seslendirmeler, motion capture'lar müthiş başarılı
- Hikâye klişe olsa da diyalog yazımı tatlı
- Silah kullanımları acayip eğlenceli
- Sinematik aksiyon sekanslarını ekstra beğendim

–

- Bazen aksiyona girdiğiniz bölümlerin arası fazla açılıyor
- Pompalı kullanırken o malum "şık şık" hareketini bazen algılamıyor

8



Son Karar

İnsana bir aksiyon filminin bu derece içinde hissettiren bir oyun oynamadım ben ki bu cümleyi hafife almayın.

TÜR: FPS | **YAPIM:** London Studio | **DAĞITIM:** Sony | **DİJİTAL İNDİRME:** 249 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 16+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-141-bnt







Darth Vader'ı ışın kılıcı açık halde bu kadar yakından görüp hayatta kalan kaç kişi vardır merak ediyorum.

VADER IMMORTAL: A STAR WARS VR SERIES - EPISODE 1

Vaderofobi

ALİ SEZGİN

Sanal gerçeklikle ilgili beni en çok heyecanlandıran detaylardan biri, daha önce hiç denenmemiş yepyeni oyun türlerine imkân verme potansiyeliydi. VR'a oyun yapmaya kalkan çoğu firma hem maliyetli olacağından hem de riske girmek istemediklerinden bu yola girmediler. Olan oyunları sanal gerçekliğe aktarmanın veya aynı malzemeleri kullanarak üzerinde derince düşünülmemiş eserler ortaya çıkarmanın da uzun vadede VR'a zarar verdiğini düşünenlerdenim. Lakin bazen öyle oyunlar geliyor ki, size sanal gerçekliği neden aldığınızı, neden vaktinizi buna harcadığınızı tam anlamıyla hatırlıyorsunuz. Oyuncusuna gerçekten de eşsiz bir Star Wars deneyimini sunan *Vader Immortal - Episode 1* de kesinlikle ileride sanal gerçekliğin önemli oyunlarından biri olarak hatırlanacak.

İnteraktif film gibi

Vader Immortal'da serinin bilindik yüzlerinden birini değil de sıradan bir kaçakçıyı canlandırıyoruz. Canlandırıyoruz diyorum çünkü olay gerçekten bu; *Vader Immortal* oynanması gereken bir oyundan çok, interaktif bir hikâyeye daha çok benziyor. Ana karakterimizin gemisi oyun başladıktan kısa süre sonra İmparatorluk araçları tarafından ele geçiriliyor ve kendimizi Mustafar'da bulmamız uzun sürmüyor. Oyunda fazla seçenek yok, yani eğer açılması gereken bir kapı varsa o açılmadan hikâye ilerlemiyor. Buna rağmen oyun son derece akıcı ve senaryo anlatısı da hemen hemen hiç aksamıyor. Mahkûm hücresinin kapısının açılması ve Darth Vader'ın uzaktan gelişini izlemek şimdiden benim için unutulmaz VR deneyimleri arasında yerini aldı. 1.83 boyunda iri yarı sayılabilecek bir insan evladı olmama rağmen, karşıma gelen Vader'a başımı kaldırarak bakıyor olmam bana ondan neden korkmam gerektiğini bir kez daha hatırlattı. Darth Vader benim 2 katım omuz genişliğime sahip, insan azmanı bir varlıkmış gerçekten de.

Darth Vader'lı basket takımı

Vader Immortal bölüm bölüm ilerliyor ve burada daha çok oyunun temellerini görüyor olacaksınız. Zaten bir "hiç kimse" olarak Vader'ı yenmek gibi bir durum söz konusu değil. Onu gördüğünüz her noktada kendisinin kapışabileceğiniz biri olmadığını daha iyi anlıyorsunuz. Hikâyenin ilerleyen bölümlerinde Vader'la fazlasıyla içli dışlı olacağımız hissettiriliyor ki bu da beni heyecanlandıran önemli detaylardan biri oldu. Kapıları hack'lemek, ışın kılıcı eğitimi almak gibi Star Wars evrenine özgü aktiviteler dâhilinde hikâyeye güzel bir giriş yapılıyor. Bunun haricinde bol bol sinematik sahne, tırmanma ve Mustafar'ın güzelliklerini yakından görebileceğimiz sahneler mevcut. Yaklaşık 45 dakika süren 10 dolarlık bir oyun *Vader Immortal - Episode 1* ve bana paramın hakkını aldığımı hissettirdi büyük oranda. Oyunu bitirdikten sonra da dilerseniz ışın kılıcı eğitim odasında droid'lerle veya ışın atan o küçük eğitim robotçuklarıyla takılabiliyorsunuz. Bunlar öyle saatlerce başında durabileceğiniz ek aktiviteler olmasalar da gelen misafirlere oyunu gösterme görevlerini başarıyla yerine getiriyorlar.

Vader Immortal, fiyatına göre süresi kısa dursa da en tutarlı ve etkileyici VR deneyimlerinden birini sunuyor. İlerleyen bölümler aynı mekanikleri fazla tekrar ettirmeden oyuna yeni dinamikler de ekleyebilirlerse, bitmiş haliyle *Vader Immortal* kesinlikle en unutulmaz VR deneyimlerinden biri olacaktır.

+

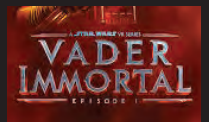
- Hikâye heyecan verici
- Darth Vader'ı yakından tanıma şansı
- Işın kılıcı dövüşleri

−

- 45 dakikada bitiyor



9



Son Karar

Her sanal gerçeklik sahibinin oynaması gereken bir eser.

TÜR: Macera | **YAPIM / DAĞITIM:** IMXLAB | **DİJİTAL İNDİRME:** 10 dolar (Oculus Store) | **YAŞ SINIRI:** 16+
DAHASI İÇİN: starwars.fandom.com





Bakıyorum... Evet gerçekten de Michael Bay patlaması bu.

TOM CLANCY'S THE DIVISION 2: OPERATION DARK

Bu bir takım oyunu hımm hımmm

YASİN İLGÜN

Ubisoft'un adına lanet okuduğum geniş bir dönem olsa da bundan çok öncesinde en sevdiğim oyun şirketiydi ve son yıllarda, özellikle de *The Division 2*'yle birlikte benim için yeniden üst sıralara tırmanan bir oyun devi oldu. Zira bu çapta bir oyunun böylesine içerik dolu ve sorunsuza yakın bir çıkış yapması hiç beklenen bir şey değildi. Evet, belki de kıstaslarımız geçtiğimiz yıllarda derin yaralar aldı ve *Anthem*'ın rezalet çıkış haftası, hatta yılı da bunda büyük pay oynadı. Ancak *The Division 2* sadece dopdolu bir oyun olmakla kalmadı, sürekli olarak da yeni içeriklere ve oyunu taze tutacak görevlere kavuşmaya devam etti. Tier 5'ten sonra da karşımıza çıkan yepyeni bir raid vardı: Operation Dark Hours.

Bu yeni operasyonla birlikte ilk defa bir *The Division* görevinde, 8 oyuncu birden eş zamanlı olarak aynı takımda mücadele etti. ODH gerçekten o kadar zor bir görev ki sekiz oyuncu sanki yetmeyecekmiş gibi hissettiğiniz anlar olacak. Özellikle çeşitli boss'lara karşı inanılmaz bir takım oyunu ve yardımlaşma örneği göstermeniz gerekiyor. En azından bizim bu görevi bitirdiğimiz dönemde öyleydi. Aradan haftalar geçtikten sonra gear setlerinizi yükseltmişsinizdir ve artık ne olup ne bittiğini de bildiğinizden daha kolay geliyordur.

ODH zor olduğu kadar hem oynanış olarak hem de ödül olarak tatmin edici. Bu görevle birlikte oyunun "ilerleme ve daha iyiye gitme" motivasyonu da kaldığı yerden devam ediyor. Daha da iyi setler toplamak ve daha güzel bonusları bir araya getirip en ideal ajana kavuşmak istiyorsunuz. Ben ve arkadaş çevremde böyle bir etki yarattı en azından. Görevi mümkün mertebe 8 kişiyle oynamanızı öneririm, zira zorluk seviyesi oyuncu sayısına göre belirlenmiyor. Sabit bir zorluk söz konusu ve ekstradan bir oyuncu bile dünyalar kadar fark yaratabilir efendim.

Black Tusk'ın kaynakları tükenmiyor

Dark Hours'un baş kötüsü Tier 5'le karşımıza çıkan derin devlet örgütü Black Tusk'ın ta kendisi. Washington Ulusal Havaalanı'na üs kuran düşmanımızı yerinden etmek ve Washington'ı geri kazanma yolunda bir adım atmak için bu savaşı kazanmamız gerekiyor.

Black Tusk görevlerini en zor seviyede bitirdiyseniz bile ODH'te çok daha zorluk yaşayacağınızın garantisini verebilirim, çünkü düşmanımız ilk defa bu kadar güçlü şekilde karşımıza çıkıyor. Yeni bölüm ve boss tasarımları da oynanışa hafif bir tazelik katmıyor değil. Yapay zekâya minik güçlendirmeler verilmiş gibi. Daha önceden gördüğümüz mini boss'lar bile farklı hareket kalıplarına geçmiş gibiydiler.

Koca operasyon boyunca açık alanlardan dar koridorlara, mermilerin kesilmediği, patlamaların Michael Bay filmlerini andırdığı çatışmalara kadar soluksuz bir raid olmuş. Tabii bu raid'e özel bazı yeni düşmanlar da yok değil. Keza ödüller arasında da eşyalar, yeni gear seti, egzotik silah, yok yok yani.

Ödüller şahane, ama biraz da bahane

Görevin oynanışa doğrudan etki eden egzotik silah, yığınla en yüksek seviye kıyafet ve teçhizat ödüllerine ek olarak, ilk haftada bitirenlere özel bir rozet ve kol bandı verildi.

Yeni eşya setleri de yine bu görevde karşımıza çıkıyorlar malumunuz. Bu da ODH'yi tekrar tekrar bitirmek için ziyadesiyle yeterli bir sebep aslında. Neticede *The Division* oynarken hep daha iyi eşyayı kovalıyoruz. Bununla birlikte ODH'nin görev özel ödüllerini her oynayışımızda alamıyoruz. Görevin haftalık sıfırlanma süresi var, yani özel ödüller için haftalık sıfırlamayı beklemek gerekiyor. Ödüller genel olarak canavar gibi olsa da ilk seferden sonra biraz bahaneye dönüşüyorlar (set topluyorsanız orası ayrı). Zira ODH gerçekten tekrar tekrar girip savaşması zevkli bir raid olmuş. Hatta her ne kadar zor ve doyurucu olsa da bitirdiğinizde keşke bunun gibi birkaç operasyon daha olsaymış diyorsunuz.



İlkler özeldir

Bu görevi platformlarında (PC, PS4, XBOX One) ilk bitiren ekipler Beyaz Saray'da özel bir yere sahip oldular ve artık adları oyunun tarihine altın harflerle kazınmış oldu. Tabii ki biz o ekiplerden biri olmayı başaramadık efendim. Bir oyunun hikâyesine dâhil olabilmeyi, bunu da oyunculuğumla yapmayı çok isterdim. Keşke bu göreve atılacak bir ekibim olsaydı dedim.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Massive Entertainment | **DAĞITIM:** Ubisoft / Aral | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (Güncelleme)
DAHASI İÇİN: thedivision.fandom.com

THE SWORDS OF DITTO: MORMO'S CURSE

lin osx sw win ps4

İki arada bir derede

Zelda'yla roguelike'ları bir araya getirmeye çalışan *The Swords of Ditto* nihayet olması gereken platforma, Switch'e geldi. Gelirken diğer platformlara da *Mormo's Curse* güncellemesini getirmeyi unutmadı ki oyunda ilk olarak eleştirilen bazı şeyleri değiştirip epey de içerik ekliyordu. Peki olmuş mu? I ıh. Yine olmamış.

Bir cadıya karşı savaştığınız ve yenseniz de yenilseniz de 100 sene sonra aynı şey için tekrar döndüğünüz bir döngü mevcut. Epey basit bulmacalar içeren, prosedürel yaratılsa bile tekdüze görünen zindanlara girip önce doğru gereçleri topluyor sonra da Mormo'yu zayıflatmak için özel zindanları temizliyorsunuz. Ölmeniz durumunda dünya daha karanlık ve yıkık oluyor ve işiniz biraz daha zorlaşıyor. Mormo'yu tamamen yok etmenin yolunuysa birkaç seferden sonra çözüyorsunuz. Yamayla eleştirilen kalıcı ölüm mekaniği ve 1 saatlik zaman sınırı kaldırılmış (zor modda hâlâ mevcut) ama aslında o mekaniklerin de oyunun eksiklerini örttüğünü söyleyebilirim. Onu çıkarınca oyun düz *Zelda* gibi olsa da o seviyeye erişemiyor. Kendine farklı bir yol çizse daha iyi olabilirmiş. Keyifli bir mizahı ve aşırı şirin grafikleriyle iyi hissettiren bir oyun aslında. Co-op desteğiyle çocuklu aileler için iyi bir seçim olabilir. Silah olarak kullanılan "oyuncaklar" farklı oynanış mekanikleriyle çeşitlilik sağlıyor. Seansları roguelike oyunlar için fazla uzun sürdüğünden uzun vadede erişkinleri sıkması çok yüksek ihtimal. Zaman sınırıyla oynanıncaysa *Zelda*'vari keşif oynanışıyla uyumsuz kalıyor. Kısaca iki arada bir derede kalan bir oyun ama uygun fiyatıyla Switch kütüphanesini genişletmek için fena seçim değil. Diğer platformlar için pek öneremiyorum. ■ EGE





+

- Mizah anlayışı
- Co-op
- Farklı "oyuncakların" kullanımı

−

- Switch'te uzun yükleme süreleri
- Zelda tarzı ve roguelike uymamış
- Bir oynamalık

6

Son Karar

Başarısız deneyin son çırpınışı, "eh işte" bir sonuç.

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** onebitbeyond | **DAĞITIM:** Devolver Digital | **DİJİTAL İNDİRME:** 25 TL (Steam), 64 TL (PSN), 15 dolar (Nintendo eShop)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-141-ditto

CITIES: SKYLINES - CAMPUS

DLC lin osx win

Eğitim şart

Cities: Skylines'ın her DLC'yle gelişen yapısının son halkası *Campus*. Adından da anlayabileceğiniz gibi DLC'nin ana teması şehrimize koyabileceğimiz çok daha detaylı üniversiteler. Üniversite binaları kampüs alanlarına yerleştiriliyor, kampüs alanlarını da tıpkı endüstriyel alanlar ya da mahalleler oluşturur gibi oluşturuyoruz. Üç farklı çeşit kampüs tipi var: Sanat akademisi, Hukuk akademisi ve Ticaret akademisi. Her bir alanın kendine has bir yönetim binası bulunuyor ki bu binalar gerçekten devasa. Bunların dışında çoğunlukla Amerikan üniversitelerine benzer bir yapı var. Yatakhaneler, kütüphaneler, spor salonları, sergi salonları yerleştirebiliyorsunuz kampüsünüze. Kampüs içerisinde yaya yoluna benzer üniversite yolları kullanılıyor böylece araç trafiğiyle uğraşmak zorunda kalmıyorsunuz. Her bir bina yerleştirilebilir şekilde yapılmış, alan oluşturma da yok yani.

Üniversitelerin yanı sıra yeni politikalar da gelmiş. Yepyeni kütüphane binaları, senaryolar, müzikler de cabası. Kapsam olarak diğer DLC'lerle hemen hemen aynı oranda yenilik ekliyor *CS: Campus*. Olmazsa olmaz bir DLC değil ama şehirlerinize yepyeni bir katman ekleyeceğine hiç şüphe yok. ■ TARIK



Hayır, iş hanından bozma üniversite olmaz.

7

Son Karar

Kendine yeten, adının hakkını veren bir DLC.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Colossal Order | **DAĞITIM:** Paradox | **YAŞ SINIRI:** 3+ | **DİJİTAL FİYATI:** 22 TL (Steam), 24 TL (Playstore: tinyurl.com/ogz-141-playstore-campus) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-141-campus

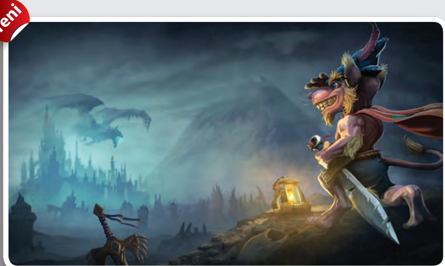
Oyungezer TEMMUZ 2019 97

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

“O DA PEK RYO SAYILMAZ, BU DA SAYILMAZ” DİYE DİYE RYO KATEGORİSİNİ TAZELEYEMEZ OLDUK YAHU, DİREKT “TAMAM BU RYO” DİYEBİLECEĞİMİZ AZ ŞEY ÇIKIYOR ÇÜNKÜ. BUNDAN SONRA DAHA ESNEK DAVRANMAYA KARAR VERDİK. BLOODSTAINED, HADİ SEN BİR SOLA GEÇ.

ÇOK OYUNCULU

Yeni



MINION MASTERS
PC, X-ONE
İsmi ve görselliği sanki çok basit bir oyunmuş izlenimi uyandırıyor ki evet, açıp direkt oynamaya başlayabileceğiniz kadar basit bir yapısı var. Ama derinliğini yavaş yavaş size açık ediyor ve diplere indikçe iniyorsunuz, bir de bakmışsınız bağımlısı olmuşsunuz. Ücretsiz de olması sayesinde çok fazla oyuncuyu kendine çekmeyi başardı.

Apex Legends
PC, PS4, X-One
Birkaç haftada on milyonlarca oyuncu kazanan Apex Legends şimdiden yılın oyun fenomeni oldu bile.

Tom Clancy's The Division 2
PC, PS4, X-One
Yarım yamalak çıkan looter shooter'ların arasında yıldız gibi parladı.

Mordhau
PC
Yakın dövüşe odaklanan az sayıdaki multiplayer oyundan hiçbiri Mordhau kadar tutmamıştı.

Call of Duty: Black Ops 4
PC, PS4, X-One
Bu yıl CoD tek kişilik senaryosuz çıkış yapsa da çoklu oyuncusu bu kadar iyi olunca laf söyleyesimiz gelmiyor.

Battlerite Royale
PC
Bir MOBA'yı alıp battle royale yapınca sonuç hiç de fena olmuyormuş.

Counter-Strike: Global Offensive
PC
Battle royale moduna kavuştu ve ücretsiz oynanabilir hale geldi. Yine de ücretsiz oynamayın ama. Malum, hileciler...

RYO (Rol Yapma Oyunu)

Yeni



BLOODSTAINED: RITUAL OF THE NIGHT
PC, PS4, X-ONE, SWITCH
Castlevania'ların yapımcısı Iga-san “madem Konami yeni Castlevania geliştirmek yerine saçma sapan şeyler yapıyor, başlarım öyle işe, bana serinin sevenleri yeter” diyerek serinin ruhani devamı için kitle fonlamasından büyük paralar toplamıştı. Bloodstained nihayet çıktı ve bütün beklentilerimizi karşıladı.

Outward
PC
Biraz boyundan büyük işlere kalkışmanın kurbanı olsa da çok iyi yaptığı şeyler de var.

Path of Exile
PC, PS4, X-One
Diablo'vari oyun severlerin aşkı Path of Exile artık konsollarda da oynanabilir durumda.

Kingdom Hearts III
PS4, X-One
Hikâyenin sonlanmasını yıllardır yana yakıla bekleyenler-denseniz özellikle sonlarında tırnaklarınızı yiyeceksiniz.

SteamWorld Quest
PC, Switch
Sevilen seri SteamWorld RYO ve kart oyunu türlerini güzel bir şekilde birleştirerek geldi bu kez.

Touhou: Luna Nights
PC
Ünlü shoot'em up serisi Touhou bu kez metroidvania türünün en başarılı örneklerinden biriyle çıktı karşımıza.

Klasik

Shadow Hearts: Covenant
PS2
PS2 döneminin cevher JRYO'larından. Başarısız bir ilk oyunun devamı olmasına rağmen çok sevilmişti.

AKSİYON



DEVIL MAY CRY 5
PC, PS4, X-ONE
İster tepeden tırnağa adrenalin dolmak amacında olun, ister işin tekniğine kasın ve uzmanlaşmak için çaba gösterin, hiç fark etmez. DMC 5 nasıl bir aksiyon sever olursanız olun size istediğinizi sonuna kadar verecek. Tamamen farklı oynanışlar sunan 3 farklı karakteriyle DMC 5 bu seriyi neden bu kadar çok sevdiğimizi tekrar hatırlattı.

Days Gone
PS4
Biraz hayal kırıklığına uğratmadı değil ama o biraz da PS4'e özel oyunların şaheser çıkmasına alıştığımız için.

Yeni

My Friend Pedro
PC, Switch
Türlü artistik hareketle sürüsüyle düşman indirdiğiniz aksiyonları seviyorsanız yaşadınız. Bir de muz var.

Resident Evil 2
PC, PS4, X-One
“Mihenk taşıdır ama eskidir” diyorsanız Licker'lar aklınızı başınızdan almak için bekler.

Sekiro: Shadows Die Twice
PC, PS4, X-One
Souls'ların ve Bloodborne'un yapımcısından tanıdık ama bir o kadar da farklı, ve yine aşırı zor bir tecrübe daha.

Yoshi's Crafted World
Switch
Nintendo'nun arada çıkardığı efsane olmayan ama yine de kaliteli olan platform oyunları vardır ya, onlardan.

Katana Zero
PC, Switch
Çok sıkı aksiyon, çok sıkı hikâye. İnsan daha ne ister? İşte belki biraz daha uzun olmasını...

Tatile çıkılası oyun diyarları söz konusu olduğunda favoriniz neresi?

1. *Kan kalsın ama şarap ikram edeceklerse Toussaint'ta tatile çok net hazırım. - CAN*
2. *Tamriel herhalde, Tamriel. Manken olan. - EGE*
3. *Shivering Isles. O kelebekli girişi unutamadım, ben de istiyorum. - ONUR*
4. *Kingdom Hearts'taki herhangi bir Disney dünyası olur bana. Cıvıl cıvıl ne güzel. - SABRİ*
5. *Herkes cıvıl cıvıl, renkli ortamlar tercih ediyor ama gotik ötesi Irithyll of the Boreal Valley'de kültür tatili de nefis olurdu be. - ESER*

Keanu Reeves'i de bu tarafa transfer ettiğimize göre: Sizce hangi yıldız hangi oyuna gelse çok güzel olur?

1. *Clint Eastwood ve Red Dead Redemption deyip hürmetle kenara çekiliyorum. - M. İHSAN*
2. *Cayde-6 ve Nathan Fillion, Destiny aleminden gitmişken yeni Hunter Vanguard'ı olarak Robert Downey Jr. süper olurdu. - SABRİ*
3. *Yvonne Strahovski, Mass Effect'e geldi ya, daha da bir şey istemem ben, kontenjanım doldu. - ESER*
4. *Yeni God of War'da Odin'i Çetin Tekindor oynamasa bile seslendirsin, alem karizma görsün! - ÖMER*
5. *The Elder Scrolls VI'da Anthony Hopkins görmek, elini öpüp görevini almak isterim. - ONUR*

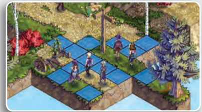
DOTA Auto Chess'ten sizce yeni çılgınlık çıkar mı?

1. *Tek kişilik senaryolu oyunlarımın sesinden duyamadım, ne dediniz? - ONUR*
2. *Bence başladı bile, her iki yılda bir böyle bir çılgınlık olacak elbet. - EGE*
3. *O çılgınlık çoktan çıktı, birkaç aya sayıları beşe katlanır oyuncuların. Sonra gelsin yeni çılgınlık olarak LoL Checkers. - ESER*
4. *Yav iki oynar unuturlar bunu da. Çok şeetmemek lazım. - GÜLHİS*
5. *Valve Half-Life 3 yapmamak için gerekirse DOTA Flight Simulator bile yapabilir tür popüler olursa.- CAN*

STRATEJİ



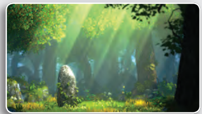
Total War: Three Kingdoms
PC
Çin'i konu alan Three Kingdoms'ın neredeyse her açıdan en gelişmiş Total War olduğuna şüphe yok.



Fell Seal: Arbiter's Mark
PC
Taktik/RYO klasikleri Final Fantasy Tactics ve Tactics Ogre'a bir aşk mektubu niteliğinde, çok tatlı bir yapım.



Conan Unconquered
PC
Piyasada benzerleri ve daha iyileri var ama Conan seviyorsanız çok kötü bir seçenek de sayılmaz.

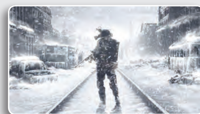


Druidstone
PC
Grimrock'ın yapımcılarından, Grimrock kadar mükemmel olmasa da başarılı bir taktik/RYO denemesi.

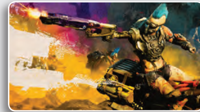


Medieval 2: Total War
PC
Çin, Warhammer falan güzel tabii de artık bir Medieval 3'ün de zamanı geldi sanki yavaştan, değil mi CA?

FPS



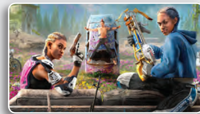
Metro Exodus
PC, PS4, X-One
Yüksek beklentilerimizi bile aştı Exodus. Her açıdan bu kadar etkileyici bir tek kişilik FPS oynamayalı uzun zaman olmuştu...



Rage 2
PC, PS4, X-One
"Açık dünya Doom" gibi düşünün, yine çok acayip gaz ama işte açık dünya olsa o kadar güzel olmazdı ki Doom zaten?



Battlefield V
PC, PS4, X-One
Yeni çıkan battle royale modu Firestorm çok yenilikçi olmasa da oyunu gerçekten bir adım ileri taşımayı başarmış.



Far Cry: New Dawn
PC, PS4, X-One
Çok acayip farklı bir Far Cry beklemiyorsanız, 5'in değişine, renkli kıyamet sonrası haline de okeyseniz neden olmasın?



Delta Force
PC
Bu oyunun gerçekçiliğine ama en çok da alanlarının devasalığına öyle böyle aklımız çıkmamıştı.

DÖVÜŞ, YARIŞ, SİM, SPOR



Assetto Corsa: Competizione
PC
Nispeten küçük bir stüdyondan beklemeyeceğiniz kadar gerçekçi bir yarış simülasyonu. Niş olarak kalmaması dileğiyle...



MotoGP 19
PC, PS4, X-One, Switch
Seri bu yılki sürümle ciddi atılım yaptı ve motosiklet yarışlarını sevenler için gerçekten iyi bir seçenek haline geldi.



Cooking Simulator
PC
"Dibine kadar gerçekçi" bir yemek yapma simülasyonu isteyenler hâlâ beklemede ama ona en yakın şey bu şu an.

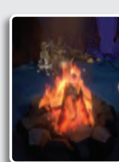


Crash Team Racing - Nitro Fueled
PS4, X-One, Switch
Ülkemizdeki çoğu dinozorun ilk kart oyunuydu, yeri çok ayrı. Güzel de yenilenmiş. Ama aslında hatırladığınız kadar iyi olmayabilir.



Team Sonic Racing
PC, PS4, X-One, Switch
Bir Mario Kart değil, özellikle pist tasarımları o kalideden bir hayli uzak. Ama güzel de oyun şimdi, MK alternatifi olur.

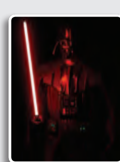
AYIN ALTIN OYUNLARI



OUTER WILDS



BLOODSTAINED RITUAL OF THE NIGHT



VADER IMMORTAL

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Temmuz'da az oyun var belki ama bir sonraki sayımız hiç ıssız olmayacak, Haziran sonunda çıkan ve yetiştiremediğimiz çok şey var.

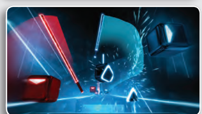
Temmuz '19	
Final Fantasy XIV: Shadowbringers	2 Temmuz
Stranger Things 3: The Game	4 Temmuz
Attack on Titan: Final Battle	5 Temmuz
Sea of Solitude	5 Temmuz
Dragon Quest Builders 2	12 Temmuz
Marvel Ultimate Alliance 3	19 Temmuz
Fire Emblem: Three Houses	26 Temmuz
Kill la Kill: If	26 Temmuz
Wolfenstein: Youngblood	26 Temmuz
Ağustos '19	
Age of Wonders: Planetfall	6 Ağustos
Rad	20 Ağustos
Remnant: From the Ashes	20 Ağustos
Oninaki	22 Ağustos
Ancestors: The Humankind Odyssey	27 Ağustos
Control	27 Ağustos
Astral Chain	30 Ağustos
The Dark Pictures: Man of Medan	30 Ağustos



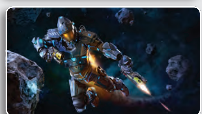
SANAL GERÇEKLİK



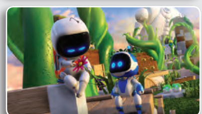
Blood & Truth
PSVR
Büyük bir prodüksiyon, müthiş bir aksiyon. Abartılı bir aksiyon filminin baş karakteri olduğunuz hissini inanılmaz veriyor.



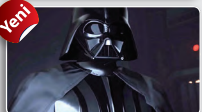
Beat Saber
Vive, Rift, WMR, PSVR
VR'la alakalı olsun veya olmasın herkesin ilgisini çekmeyi başaran süper eğlenceli oyun Beat Saber tam sürüme çıktı.



Space Junkies
Vive, Rift, WMR, PSVR
Mideniz sağlamsa ve VR'da hızlı bir multiplayer FPS arıyorsanız Ubisoft'un bu denemesine bir göz atmalısınız.



Astro Bot: Rescue Mission
PSVR
VR'ın platform türüne bu kadar yakışacağını bu oyunu görmeden önce tahmin etmemiz mümkün değildi.



Vader Immortal - Ep.1
Rift
"Star Wars markasının ekmeğini yeme çabası işte" derseniz çok yanılırsınız. Vader Immortal tam oyun değil, ama eşsiz bir tecrübe.

MACERA & BULMACA

Outer Wilds
PC, X-One
"Bethesda RYO'lan veya Breath of the Wild derecesinde muhteşem bir keşif hissi" sunuyor desek yeterli olur mu?

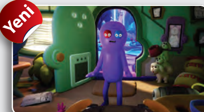
Observation
PC, PS4
Son yıllarda çok büyüyen klostrofobik bilimkurgu oyunları seven kitle için, türün mükemmel olmayan ama başarılı temsilcilerinden.

Layers of Fear 2
PC
İlk oyun derecesinde başarılı bir sürrealizm ve gerilim üzerine koyulan saçma kovalamacalarla güzelim oyunu batırmak nasıl bir mantıktır?

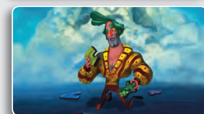
Irony Curtain
PC
Hazır Chernobyl de izlemişken biraz daha Komünizm eleştirisine var mısınız? Bu sefer alabildiğine geyiklisi ama.

Heavy Rain
PC, PS4, PS3
Konsol sahiplerinin on yıldır öve öve bitiremediği Heavy Rain'i nihayet PC'de de oynayabilmek mümkün. Bakın bakalım dedikleri kadar var mıymış.

BİR GARİP OYUN



Trover Saves the Universe
PC, PS4, Vive, Rift, Index, PSVR
Rick & Morty'nin yaratıcısından arızalığın sınırlarını zorlayan bir oyun. VR'la oynamanız şiddetle tavsiyedir.



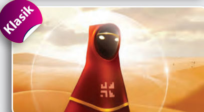
Sync: Party Hard
iOS
"Oha benim vücudum bu şekle de girebiliyormuş?!" diye şaşırmak isterseniz bu süper yaratıcı mobil oyunu kesin deneyin.



Devolver Bootleg
PC
8 oyundan oluşan bir paket. Oyunlar neler mi? Catsylvania, Enter the Gun Dungeon, Hotline Milwaukee... Orijinallik had safhada yani.



Tapsonic Bold
PC
Doğru zamanda doğru tuşa basmaktan ibaret bir oyunun ne kadar eğlenceli olabileceğinin kanıtı.



Journey
PC, PS4, PS3
Epic sayesinde PC'ye teşrif eden Playstation efsanelerinden biri. Kısa da olsa, sözsüz de olsa unutamayacağınız bir yolculuk.

VİZYON TARİHİ
23/08
2019

ONCE UPON A TIME IN... HOLLYWOOD

TARANTINO'DAN HOLLYWOOD'UN ALTIN ÇAĞINA BİR AŞK MEKTUBU

YASİN İLGÜN



Sinema tarihinin en sansasyonel yönetmenlerinden biri olan Quentin Tarantino, dokuzuncu filmi Once Upon a Time in... Hollywood'ta The Weinstein Company'i bırakıp Sony'le çalışacak. Bunun sebebi de malumunuz Harvey Weinstein ve taciz mevzuları, haklı olarak tecrübeli yönetmen de bu şirketle bağlarını kopardı. Fakat sevgili Tarantino hayranları korkmasın, çünkü filmin son kurgusu Tarantino'nun elinden çıkacak, daha da doğrusu çıktı, zira film halihazırda Cannes Film Festivali'nde açılışını yaptı bile.

Tarantino'nun filmlerini deliler gibi sevsem de tekrar eden formülleri bazen beni rahatsız ediyor. Bununla birlikte The Hateful Eight beklentilerimin fazlasıyla dışında kalan bir hikâyeye ve olay örgüsüne sahipti. Film yine buram buram Tarantino kokuyordu, ancak beat'leri, zirve noktaları ve hikâye akışı belki de çıkış yaptığı yılların tadında bir özgünlüğe sahipti. Şimdiyse Tarantino'nun bir kez daha derin sulara dalış yaptığını ve bambaşka bir hikâyeye yelken açtığını görüyoruz. Fantastik bir oyuncu kadrosu var elimizde. Başrollerde Leonardo DiCaprio, Brad Pitt ve Margot Robbie, onlara eşlik edenler arasındaysa Al Pacino, Emile Hirsch, Margaret Qualley, Timothy Olyphant, Austin Butler, Dakota Fanning ve Bruce Dern gibi isimler var. Şu muhteşem kadroyu ustalıkla yönetmek gerçekten sadece en büyük yönetmenlerin yapabileceği iş ve tahminimce bu kadar büyük isme rağmen hiçbir yıldız oyuncu hikâyenin ve perdede göreceğimiz karakterlerin önüne geçemeyecek.

Once Upon a Time in... Hollywood, dünya sinemasının da kalbinin attığı 60'lı yılların sonundaki Los Angeles'ta geçiyor. Hollywood'un altın çağı artık sona ermek üzere, ancak o da nesi, bu film aslında alternatif bir gerçeklikte yer alıyor! Bunu neden not düştüğümü de hemen söyleyeyim, filmde Sharon Tate ve Charles Manson ikilisi yer alıyor. Bilmeyenler olabilir, Sharon Tate, Polonyalı ünlü yönetmen Roman Polanski'nin eşi ve dönemin en önemli oyuncularından biriydi. Charles Manson'sa Manson Ailesi isimli cani bir tarikatın lideriydi. Manson'ın emri altındaki bir grup Sharon Tate ve arkadaşlarını canice öldürmüştü, üstelik başarılı oyuncu hamileydi ve çocuğunun doğmasına çok kısa bir süre kalmıştı. Polanski'yse film çekimleri sebebiyle Avrupa'daydı ve bu katliamı teğet geçmişti. Filmin başrol oyuncularından Margot Robbie'nin de Tate'e hayat vereceğini düşünürsek, kafalarda yığınla ilgi çekici soru işaretleri oluşuyor. Alternatif evren olması sebebiyle Tate ve Manson hikâyesi farklı bir şekilde aktarılır mı, yoksa bir Tarantino klasiği olarak ana karakterlerin önemli bir kısmı vahşi cinayetlere kurban mı gider bilemiyoruz. Ancak gerçek hayatta yaşananlarla filmde izleyeceğimiz şeylerin paralel gitmesini beklemeyin derim, hatta Tarantino'yu biliyorsam filmin finali Tate mevzusunun etrafında yapılır ve gerçek hayatla birebir zıt şeyler izleyebiliriz. Yine de şunu da not düşmeden edemiyorum; film tam da 1969 senesinde geçiyor ve Tate'in cinayeti de bu yılda işlenmişti.

Tarantino'nun dokuzuncu filminde hikâye ağırlıklı kısımsa Rick Dalton (DiCaprio) ve Cliff Booth (Brad Pitt) tarafında işlenecek. 50'li yıllarda bir western dizisinde kariyeri zirve yapan Dalton, daha sonra içki bağımlılığı sebebiyle dibe vurmaya yaklaşacak. Hayatının gidişatından hiç de memnun olmayan ve depresyonu uç noktalarda yaşayan Dalton'ın en yakın dostuysa aynı zamanda uzun yıllardır dublörlüğünü yapan Cliff ve kendisi bir Vietnam Savaşı gazisi. Cliff hayatını daha esnek ve mutlu yaşayan gamsız bir karakter olarak karşımıza çıkacak gibi. En azından fragmanların bize sattığı resim buydu efendim.

Bu üç ana karakterin hikâyesi nasıl kesişecek, Tarantino sonunda bir hikâye anlatıcısı sıfatıyla Oscar alabilecek mi göreceğiz. Hollywood genelde kendi içinden çıkan hikâyeleri, sinema tarihinin akıllara kazınmış dönemlerini ele alan filmleri sever ve ödüllendirir. DiCaprio'dan sonra sanırım Tarantino da o istediği Oscar'ı alacak (senaryodan aldığı Oscar'ları saymıyorum tabii, zira kendisinin ukdesi yönetmenlik, yapımcılık bazlı Oscar'lar) ve muradına erecek.

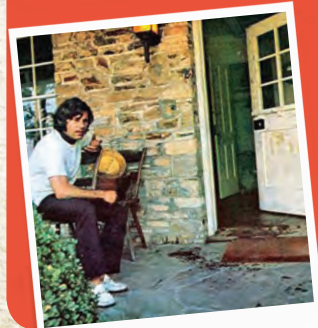
YÖNETMEN: Quentin Tarantino **OYUNCULAR:** Leonardo Dicaprio, Brad Pitt, Margot Robbie

MANSON AİLESİ VE SHARON TATE CİNAYETİ

Aslında hemen yan tarafta olaydan kısaca bahsettim ama daha fazlasını öğrenmek de isteyenler olacaktır değil mi?

Manson Ailesi Tarikatı 60'lı yılların sonunda Charles Manson tarafından kurulan, çölde kendi kuralları altında yaşayan bir insan grubuydu. Yaklaşık 100 kişiden oluşan bu tarikatta uyuşturucu ve çeşitli yasaklı maddelerin kullanımı üst seviyedeydi. Ağırlıklı olarak kadın üyelerden oluşan bu tarikat Manson'a ve onun öğretilerine adeta tapıyordu. Hatta bir noktada bazı aile üyelerinin onu Hz. İsa'nın tekrar hayata dönmüş hali olarak kabul ettiğinden bile bahsediliyor.

Manson'ın şiddet dolu politikaları ABD'de büyük ses getirdi. Zira Manson Ailesi ülkede ve hatta dünyada olay olan cinayetlere, daha da doğrusu katliamlara imza attı. Sharon Tate, onun üç arkadaşı ve villanın kapıcısı Manson Ailesi tarafından acımasızca katledildi. Evin kapısına kanla yazılan "Pig (Domuz)" yazısıyla o dönem akıllarda kalan bir detay haline geldi. Roman Polanski'nin kapının önünde bu yazıyla aynı karede yer aldığı fotoğraf da bugün bile yürek dağlar sanırım. Tabii sonraki yıllarda Polanski de affedilmez bir suça imza atacaktı, ama o da başka bir sayının konusu olur sanırım.







EREN ERYÜREKLİ

CGI'A NE OLDU?

Jurassic Park'ı özlemle anıyoruz

Ne acayip zamanlardan geçiyoruz sevgili okurlar. Artık filmlerin bulut sunuculardan eşlenik kurgulanabildiği, 11K görüntü kalitelerinin konuşulduğu, petabaytlarca verinin ışık hızında aktarıldığı bir çağdayız. Hani sinemanın uçması kaçması lazım değil mi? I-ıh maalesef arkadaşlar. Bunun çok sebebi var da benim bu yazıda odaklanacağım konu daha çok filmlerde kullanılan görsel efektler veya CGI (Computer Generated Imagery) olacak. Biraz da gömeceğim haliyle.

• ALADDIN: Çoğumuz bu filmden biraz umutsuzdu zaten ve bir kısmımız da umursamıyordu bile. Lakin dananın kuyruğu Will Smith'in meşhur Mavi Cin rolünde görünmesiyle koptu. Smith'in Cin hali tamamen CGI'la yaratılmıştı ve yemin ediyorum God of War'un, RDR 2'nin bazı sahnelerinde daha gerçekçi dijital karakterler görmüştük. Rengi bi' tuhaf, bakışları bi' acayip garabet bir şeydi kısacası ve internet de durur mu, kopardı yaygarayı. Zira bu hevesle beklenen bir animasyon uyarlamasıydı ve ortaya çıkan özensizlik insanları rahatsız etmişti. Sonraki fragmanlarda durum biraz toparlandı gibi oldu ama ben filmi sinemada izlerken halen gözüme batan en az 5-6 sahne vardı. Sonuç olarak filmin CGI'ları tüm o bütçelere rağmen beklenen kaliteyi sergileyemedi. Neyse ki şimdi Aslan Kral geliyor da o muhtemelen kanayan gözlerimize şifa olacak.

• SONIC: Bakınız bu ibretliktir. Sonic filminin ilk fragmanı çıkar çıkmaz, internet filmi yerin dibine gömdü. Ve yine haklılardı. Öncelikle filmin CGI kalitesi, ışıkları, gölgeleri filan aşırı göze batıyor ve gerçek ortamlarla uyuşmuyordu. İkincil olarak Sonic tasarımı orijinaline ihanet eden, bayağı ve çirkin bir yaratımdı. Kopan fırtına bu sefer işe yaradı ve yönetmen hayranları hayal kırıklığına uğrattığı için üzgün olduğunu, tekrardan tasarım aşamasına döndüklerini belirtti Sonic karakteri için. Hatta filmin gösterim tarihi de 2020'ye ertelendi bu esnada. Özellikle Detective Pikachu'nun başarılı görsellerinden sonra Sonic iyice iğreti duruyordu ve alınan karar doğruydu. Umarım yeni hali daha güzel olur.

• TERMINATOR DARK FATE: Yine ilk fragman sonrası çığırından çıkan bir internet hikâyesi. Ve yine haklı insanlar. Yahu 1991'e gidelim, Terminator 2'ye ve T-1000 robotunu ilk kez sıvı metal formunda gördüğümüz sahneyi hatırlayalım. Hatta açıp YouTube'dan bakın, halen sağlam görünen, akmayan kokmayan bir görsel efekt sahnesidir. 2019'a saralım Dark Fate fragmanına, yine aynı şeyler ama uygulama net daha kötü, daha karaktersiz, görüntü yönetimi daha özensiz ve yapay. Hele yani o Meksikalı robotun suratının parçalanıp geri oluşması falan, millet evinde daha iyisini yapıyor be! Hayır bir de işin içinde bu mevzuları icat eden adam James Cameron var. Olmadı, yakışmadı. Yine umuyorum ki filmde toparlanacaktır durum.

Peki sorun ne? Para desen gani, imkânlar çok daha geniş ve kadrolar da hiç olmadığı kadar kalabalık. Üstelik karşı tarafta Aslan Kral, Pokémon, Game of Thrones gibi örnekler de var. Öncelikle filmlerin belli zaman aralıklarında gösterilebilmek için epey aceleyle çekildiğini, bazen son anda, post prodüksiyonda bir araya getirilmeye çalışıldığını biliyoruz. Yani verilen emeğin süresi kısaldı, bu da insanları bazı hataları es geçerek iş yapmaya zorladı. Seri üretim Marvel filmlerini düşünün, birkaç istisna haricinde genelde efektleri ortalama kalitededir ve bu size "görsel tarzımız bu" kisvesi altında yutturulmaya devam etmektedir. Halbuki istedikleri zaman Thanos gibi bir karakter yaratmayı da biliyorlar. Son olarak yükselen maliyetlerin yanında insan mutluluğunun es geçilmesi durumu da var. Özellikle çekim arkası belgeselleri izleyenler Hobbit filmlerinin efekt ekibinin ne kadar zor şartlarda, neredeyse sürünerek bilgisayar başına oturup çalışmaya başladığını görmüştür. Tüm bu sebep ve sonuç ilişkilerini AAA oyunlara da uygulayabiliriz bu arada.

Yani teknoloji gelişse de daralan endüstri kıskaçları insanları normalden çok daha fazla çalışmaya itiyor ve çıkan ürünler de zamanla ruhsuzlaşıyor çoğu örnekte. Oysa ki üstünde biraz daha fazla zaman harcanan, aceleye getirilmeyen yapımlar kalite bakımından da üstün oluyorlar genelde. İzleyicilerin de bilinçlenip sağlıklı biçimde tepkisini koyması bu nedenle önemli ve internet kültürünün zamanla bu işleri ne kadar ciddi şekilde etkileyip değiştireceğinin de habercisi.

ÇALIŞANLARA GEREKEN ZAMANIN TANINMAMASI, SIRADAN VE YAVAN İŞLER ÇIKMASININ EN BÜYÜK SEBEBİ.

GOOD OMENS'İN İPTALİ İSTENDİ... NETFLIX'TEN.

Bir Hıristiyan kilisesi cemaati kendi aralarında 20,000 imza toplayarak Netflix'e yolladı ve çok beğenilen dizi Good Omens'i şeytanı makul gösterdiği ve kötülüğe özendirdiği gerekçesiyle iptal etmesini istedi. Olabilir tabii, herkesin fikrini söyleme özgürlüğü var. Lakin sıkıntı şurada ki dizi Netflix'in değil, Amazon Prime'ın... Olay internette epey bir dalga konusu oldu. Hatta Amazon, Netflix'e bir tweet atıp "siz Good Omens'i iptal ederseniz biz de Stranger Things'i yayından kaldırırız" dedi. Kulaktan dolma bilgi iyi bir şey değil arkadaşlar.



YENİ GAME OF THRONES DİZİSİNDE NAOMI WATTS, BRAVE NEW WORLD'DE DEMI MOORE VE WHEEL OF TIME UYARLAMASINDA ROSAMUND PIKE İZLEYECEĞİZ. TELEVİZYON ALTIN ÇAĞINA YENİDEN GİRİYOR!



DC, VERTIGO'YU KAPATTI

Çizgi roman sektöründe bir süredir yayılan dedikodular doğru çıktı; DC Comics'in ana akım evrene dâhil olmayan alt yayın grubu Vertigo kapatıldı. Vertigo'yu Sandman, Transmetropolitan, Preacher, 100 Bullets ve Y the Last Man gibi bağımsız serilerle bambaşka bir kalite seviyesine taşıyan efsanevi editör Karen Berger'ın 2012 yılında görevinden ayrılmasının ardından yayın grubu eski günlerine dönememiş, endüstrideki tahtını temelli olarak Image Comics'e kaptırmıştı.

DC Comics geçtiğimiz haftalarda irili ufaklı tüm alt yayın gruplarını paspas altına süpürüp bütün çizgi romanlarını hedeflediği yaş aralığına göre üç etiket altında toplama kararı aldı: DC Kids (8-12 yaş), DC (ana evren) ve Black Label (17 yaş). Bunun sadece bir isim değişikliği olduğu söylense de bir dönemin kapanışına şahit olduğumuz apaçık ortada.



THE MATRIX 4 MÜ O?

Şaka maka The Matrix'in devamı cidden yolda arkadaşlar ve bu sefer haberler birkaç yerden birden gelince işin ciddiyeti de anlaşılıyor. Öncelikle Michael B. Jordan'ın başrolde olacağı kesin gibi bir şey, ilk The Matrix'in sanat yönetmeni de dönüyor ve projenin başında da Wachowski'ler var. Şimdilik kod adı Project Ice Cream ve çekimler de seneye başlıyor. Keanu Reeves'in işin içinde olup olmadığıysa henüz belli değil. Bence çok azıcık görürüz ya, görelim yani.



MARVEL SÜRPRİZLERE GEBE

Marvel haberi olmayan bir Gündem düşünülemez biliyorsunuz. Hızla sıralıyorum o yüzden. İlk etapta Kevin Feige'nin biz "hemen her film için Keanu Reeves'le görüşüyoruz" şeklinde bir açıklaması var ki adamı hangi role koysanız oynar zaten ama ibreler kendisini yüksek ihtimalle Shang-Chi filminde göreceğimiz yönünde (kendisi Wolverine'i canlandırmayı çok istiyormuş ama o biraz zor sanki artık). Bir başka ilginç çıkışsa Tom Holland'dan geldi ve eski Spider-Man'ler Tobey Maguire ve Andrew Garfield'le bir film yapmak istediğini, bunun çok havalı olacağını söyledi. Sözlerine destek de geldi sağdan soldan ama o iş Sony'ye bakıyor son kertede. Ama olsa müthiş olurdu bence de. Son olarak yaklaşan San Diego Comic-Con'da MCU'nun 4. fazıyla ilgili kallavi bilgiler edineceğiz ki şimdilik kesin olan yapımlar Black Widow, Shang Chi ve Guardians Vol. 3. Ha bir de Endgame başında ve sonunda birer sahneyle tekrar gösterime giriyor. İnat ettiler, Avatar'ı geçecekler.



Güneş tüm canlıların yaşamının kaynağı ve gezegenimiz onsuz var olamaz. Bu ay çooook gerilere gidip Güneş'in nasıl şu anki konumuna geldiğini sizlere anlatacağım dostlar. Eski kayıtları okurken bunun aslında arenamızdaki bir mücadelenin ardından olduğunu öğrendiğimde epey şaşırmıştım. Güneşin Zaptı Savaşı'na buyurun!

EREN ERYÜREKLİ

AMATERASU



Uzak Doğu'nun ışık saçan tanrıçası. Bilgeliği ve güneşin insan kılığına bürünmüş hâli. Japonya'nın en büyük tanrıçası. Onun yokluğunda ne güneş doğar ne de insanların neşesi vardır. Ekinler büyümez ve çiçekler açmaz. Amaterasu yaşam demektir ve yeryüzüyle cennetin sahibidir.

TANRISAL GÜÇ: ✊✊✊✊✊ **YARATICILIK:** ★★★★★
ÖLÜMSÜZLÜK: ∞∞∞∞∞∞∞∞ **TAPINILMA:**

HELIOS



Helios Yunanistan'ın en sevilen tanrılarından biriydi ve varlığı insanlara neşe, yaratıcılık ve bolluk sunardı. Güneşle ilişkilendirilişi ve her gün onu savaş arabasıyla gökyüzünde çekişi geceyle gündüzü yaratırken kendisi ışığın, enerjinin ve bolluk bereketin sembolüydü.

TANRISAL GÜÇ: ✊✊✊✊✊ **YARATICILIK:** ★★★★★
ÖLÜMSÜZLÜK: ∞∞∞∞∞∞∞∞ **TAPINILMA:**

RA



Mısır'ın kavurucu çöllerinin, yemyeşil vahalarının ve diğer her şeyin hakimiydi Ra. Tüm Mısır'da saygı görür, gücünden korkulurdu. Geceleri yeraltına dünyasına çekilir, orada gezinirdi bu şahin başlı tanrı. Tüm Mezopotamya'ya ışığı getiren tanrı güneşin ve yaşamın tek sahibiydi. En azından ona göre.

TANRISAL GÜÇ: ✊✊✊✊✊ **YARATICILIK:** ★★★★★
ÖLÜMSÜZLÜK: ∞∞∞∞∞∞∞∞ **TAPINILMA:**

VE KAZANAN... İNSANLIK!

Önceleri dünya düz bir elips şeklindeydi ve tanrıların arasındaki kavgalar bugünkünden daha fazlaydı. Kavgaların büyük çoğunluğu da farklı milletlerin tanrıları tarafından güneşin konumlandırılışı yüzünden çıkmaktaydı. Kimisi "dur bizim memleket az görüyor biraz sola alalım" der, diğeri "tepemizde cayır cayır yanıyor azıcık sağda dursun" ister, hatta kimi güneş üstünde hak iddia ederdi. İş dönüp dolaşıp tüm inançlardan en güçlü 3 ilahın kapışmasına gelir ve Amaterasu, Ra ve Helios kozlarını paylaşır. Helios diğerlerinin üzerine hışımla güneşi oradan oraya çeken at arabasını sürerken Ra ve Amaterasu da güneşten aldıkları gücü birbirlerine alev topları atmak için kullanırlar. Yenişemezler. Hem de bu esnada birine isabet etmeyen her şey dünyaya düşmüş yangınlara sebep olmuştur. Alevlerden kaçan insanları görüp üzülürler ve bir orta yol bulmaları gerektiğini anlarlar. Öncelikle Güneş nasıl küreyse dünyayı da ona benzetmek gerektiğini düşünüp Helios bir ucundan tutup çekerken diğer ikisi de sağdan soldan burup dünyayı yuvarlamaya başlarlar. İşlem tamamlandığında şu anki küre haline gelir yeryüzü. Sonra aralarında bir kura çekerler ve kuraya göre Güneş Helios'un himayesinde kalır fakat bu sefer bir kürenin etrafında döneceğinden herkese eşit pay edilecektir ışığı. Kurada ilk ismi çıkan Amaterasu her gün ilk sıra hakkını alırken Ra'nın toprakları da Güneşe en yakın olmasından dolayı enerjiden en çok faydalanabilen olurlar. Helios'un memleketiyse ne cayır cayır yanacak ne çok soğuyacaktır. İşte tam da böyle tanrılar arasındaki Güneşin Zaptı Savaşı sonlanmış, Dünya nihai şekline kavuşmuş, kazanansa tüm dünyanın canlıları olmuştur.

GIDEON FALLS

"AHIR MI BURASI?" DEMEYİN, VALLAHİ AHIR...

En son Old Man Logan serisinde bir araya geldiklerini gördüğümüz Jeff Lemire ve Andrea Sorrentino ikilisi, beraber çalışmayı pek bir sevdiklerinden Image Comics'ten bir seriyle bizlerle buluşuyor bir süredir. İkilinin bize sunduğu, adını aldığı Gideon Falls kasabasında geçen, korkuyla bilimkurguyu daha önce görmediğimiz tarzda olmasa bile taze hissettiren bir şekilde harmanlayan, Jeff Lemire'ın "taşralılık" temasını dayanamayıp yine ucundan kullandığı bir çizgi roman elimizdeki. Olaylar, 19. yüzyılda yaşanan garip bir vakanın ardından zaman zaman belirip kasabada cinayetler işlenmesine sebep olan, "Kara Ahır" adıyla anılan bir binanın gizemini çözmeye çalışan yeni kasaba vaizi ve bu ahırla arasında bağ olan bir akıl hastasının etrafında dönüyor.

Ben kendi adıma hikâyenin ilerleyişini çok etkileyici bulduğumu söyleyemem ama açıkçası Jeff Lemire'ın okuduğum hiçbir çizgi romanından aman aman etkilenmemiş olmakla etraftan büyük takdir toplamışımdır. Lemire seviyorsanız hikâyeyi de fazlasıyla beğenme ihtimaliniz yüksek, ben olayların aşırı yavaş ilerlediği ve her doğaüstü hikâyede gördüğümüz "mantıkçı insan tipinin mantığından kopmayı reddetmesi" kartının biraz fazla kullanıldığı uyarısını yapayım. An itibariyle muhteşem bağlayıcı, eşsizliğiyle kendini sevdiren karakterler yok, zaten olaylar normal insanların başına geldiğinden bu çok da batması gereken bir durum değil, atmosfer de iyi anlamda fazlasıyla boğucu.

Elbette bu boğuculuğu Old Man Logan'da da dibimizi düşüren, piyasanın en iyi çizerlerinden biri olduğunu düşündüğüm Andrea Sorrentino'ya borçluyuz. Old Man Logan'da daha ana akım takılan Sorrentino burada biraz da uçuk kaçık çizimler ve panel düzenleriyle kendini aşan bir iş çıkarmış. Dave Stewart tarafından yapılan renklendirmeler daha bir soluk, eserdeki korku havasını uygun şekilde güçlendiriyor. ■ ONUR

EDİTÖRÜN NOTU: Eisner adayı, sırf çizimleri için bile okumak isteyeceğiniz bir çizgi roman olduğunun garantisini verebilirim. ★★★☆☆





ORKS

ORKLARIN KARANLIK ŞAFAĞI

Tam bir fantezi edebiyat epiği Orks. Hatta bir D&D senaryosu olsa şaşırmayacağınız, okurken bana diğer pek çok şeyi de anımsatan, genel olarak ırkçılık ve savaş karşıtı bir öykü. Çok uzun değil zaten ki bu bence biraz aleyhine işlemiş. Örneğin bir 3. cilt olsa öykü çok daha derli toplu anlatılabilir, karakterlerini daha iyi tanıtabilirdi. Nicolas Tackien fantastik öykülerin üstadı bir isim zaten. Özellikle La Compagnie Des Lames bu alanda rüştünü ispatladığı eserdir. Orks çoğunlukla James Cameron'ın Avatar'ını anımsatan bir şekilde ilerliyor ve insan ırkının zulmüne karşı hayatta kalmaya çalışan orkların mücadelesini anlatıyor. Bir başka Nicolas olan Nicolas Guenet'in çizimleri muhteşem ve öyküyü daha çok onlar sürüklüyor diyebilirim. Özellikle mekân detayları ve kalabalık sahnelerde sayfaları coşturan Guenet iş yakın portre çizimlerine gelince biraz tökezlemiş ama. Özellikle Ork karakterlerin birbirinden pek ayrışmadığını, biraz genel geçer bir üslupla çizildiğini düşünüyorum, bu noktada Warcraft'ın karakter tasarımlarından biraz feyz alınabilirmiş örneğin.

Tackian'ın senaryosu kötü değil ama çok formülatik ve bu tarz bir yapıtta görmeyi bekleyebileceğimiz her şeyi harfiyen sunuyor. Sağlam savaş sahneleri, kehanetler, saf kahramanlar ve biraz da cinsellik tam da beklediğim karelerle karşıma geldi. Ben sevdim ama farklılık arayanlar onu burada bulamayacaklar. Onun yerine kendi içinde başlayıp biten, çok da özgün olmayan ama temiz kotarılmış bir fantastik macera bekliyor okuyacakları. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Arkasında çok daha derin bir mitoloji olduğu hissedilen epik öykü biraz kısa kalıyor. ★★★☆☆

Rodion Romanovich Raskolnikov

Bir bit mi yoksa insan mı? -Ömer Akdağ

"Kendim için öldürmek istedim, sadece kendim için."

Raskolnikov cinayet işledi ve nihayetinde de hapse girdi. Ama ne "ceza"sı hapse girmekti, ne de "suç"u birini öldürmekti.

Belirgin sıfatları var Raskolnikov'un; zeki, yakışıklı, fakir, vicdan sahibi, hasta, dürüst... Ve sinirli. Çok ama çok sinirli. Neye karşıydı bu siniri? O küçükken ölüp onu bırakan babasına mı? Ona hak ettiğinden daha fazla ilgi ve sevgi sundukları için annesi ve kız kardeşine mi? Daha fazlasını istemeden günübirlik yaşayan insanlara mı? Daha fazlasını yapabileceğine inanmasına, doğru şartları yarattığı takdirde topluma yön veren bir insan bile olabilecek kabiliyette ve zekâda bir insan olduğuna inanmasına rağmen bunu yapmadığı ve en yakınları hariç kimse tarafından umursanmayan birine dönüştüğü için kendisine mi? Bütün herkese sinirliydi Raskolnikov ama evet, en çok kendisine. En azından hayatını normal bir şekilde idame ettirecek parayı kazanması kolaydı, yapmıyordu, parası olmadığı için yemek yemiyordu, günlerce kutu gibi odasından çıkmıyordu, kimseyle iletişime geçmiyordu, üniversiteyi de bırakmıştı. Bir nevi kendisini cezalandırıyordu. Ama bu ceza ona hafif geliyordu artık.

Birkaç hafta önce bir dergide makalesi yayınlanmıştı Raskolnikov'un. Orada insanları ikiye ayırıyordu: Sıradan olanlar ve olağanüstüler. Sıradanlar adları üstünde, sıradandı, herkesti onlar, yasaları çiğneme hakları yoktu. Olağanüstü insansa ülkülerinin gerçekleşmesi için gerekiyorsa sıradanlara mubah olmayan yollara başvurabilirdi (illa ki başvurmaları gerekir demiyordu Raskolnikov, "gerekirse" diyordu) ve yaptıkları için kendilerini suçlu hissetmelerine gerek yoktu.

Peki kendisini olağanüstülerden biri olarak gördüğü ve ülkülerine ulaşmak uğruna işlemesi gerektiği için mi cinayet işledi Raskolnikov? Öldürdüğü yaşlı kadın kimse tarafından sevilmezdi, parasını kilisenin birine bırakacağı da biliniyordu. Raskolnikov o paraları kullanabilir, o paralarla edindiği güç sayesinde birçok zavallıya yardım edebilirdi. Bu yüzden mi öldürdü Raskolnikov? Payı vardır. Ama hayır, tek sebep, hatta önemli bir sebep değildi bu. Her şeyden önce Raskolnikov'un belirgin ülküleri yoktu, o parayla ne yapacağını düşünmemişti bile ki paraları çaldıktan sonra bir taşın altına sakladı ve o para neredeyse hiç aklına gelmedi bile.

Bu var. Raskolnikov yaşam bile denemeyecek, rezilliği rutin haline gelmiş bir yaşam sürüyordu, insanın hayatında olumlu da olsa olumsuz da olsa "bir şeyler olmasına" ihtiyacı vardır ki sorgu yargıcı Porfiry'le giriştiği suçlu psikolojisine dayalı akıl oyunlarından alttan alta zevk alması da bunun göstergesi, onun da payı var. İnsan etkileşiminden kendini soyutladığı için aklının uyarıcısız kalmasının yoğun etkisiyle fiziksel zayıflığı zihnine bulaşmış, kendinin de farkında olduğu üzere deliliğin sınırlarında yaşayan biriydi ayrıca Raskolnikov, o da var. Bunlarının hepsi işlediği suçun sebeplerinden onun ama sebepler içinde en büyük payeyi "kendini cezalandırma isteği" alır. Yaşlı kadını öldürerek kendi deyimiyle "kendini öldürmüştür".

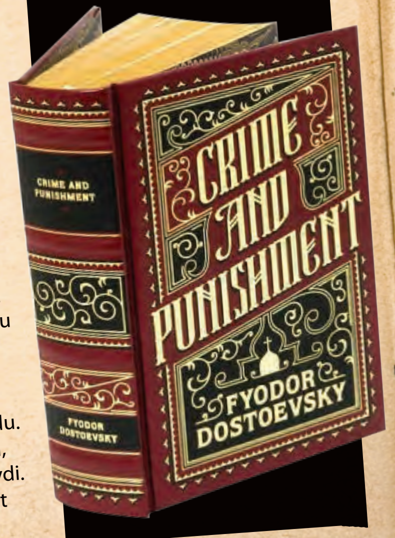


Ama en başta dediğim gibi, eğitimli, zeki, vicdan sahibi biridir Raskolnikov. Onu "sen buysan ya bu şekilde yaşa ya da kendini öldür" gibi uçlara sürüklemeye çalışan Svidrigailov'unkindense Sonya'nın vicdan, anlayış dolu ve onu kefarete çağıran sesine kulak vermesi bundan.

Suçu birini öldürmek değildi Raskolnikov'un, cinayet işlemekti. Aradaki fark şu: Olağanüstüler-sıradanlar teorisine inanıyordu Raskolnikov, cinayetin toplumsal olarak yanlış olması olağanüstüleri ilgilendirmemeliydi, yüce bir ülküye hizmet ediyorsa insan öldürülebilirdi, yaşlı kadının veya onun şans eseri orada bulunan kardeşinin öldürülmesinde de bu açıdan yanlış bir şey yoktu. Ama Raskolnikov yine de kendi gözünde suçluydu çünkü görmüştü ki o olağanüstülerden biri değildi; ne zekâsı, eğitimi, dünyayı daha iyi bir yer haline getirme isteği, ne de yaşadığı zorlu hayat onu olağanüstülerden yapıyordu. Bu nedenle hapis onun için bir ceza değildi, cezası da suçuyla aynıydı, cinayet işlemesiydi. Hapis bir rahatlama, bir uzaklaşma, bir çeşit özgürleşmeydi.

Suç ve Ceza

Okumayanlarınızın romanı okumasını şiddetle tavsiye etmek için açıyorum bu kutuyu. Klasikleşmiş romanların birçoğu "bir konuda çok önemli olduğu için" klasikleşmiştir ve günümüzün çok şey okumuş, izlemiş, oynamış insanına o kadar da büyük anlam ifade etmezler (kendi edebiyattan anlamaz naçizane görüşüme göre örneğin Rus edebiyatından Babalar ve Oğullar, Savaş ve Barış bu kategoridendir). Ama Dostoyevski romanları bir istisna, özellikle de Suç ve Ceza. Karamazov Kardeşler veya Budala da her çağdan okura hitap eder ama Suç ve Ceza kadar değil. "Okuduğunuzda Suç ve Ceza sizde yeni bir ufuk açacaktır" diyecek kadar da iddialıyım.



KEANU REEVES

DAĞLARIN ÜSTÜNDEKİ HAFİF ESİNTİNİN* ÖYKÜSÜ

EREN ERYÜREKLİ

Biz sıradan insanların belki de hak etmediği biri Keanu Reeves. Tam anlamıyla ortaya karışık kökenlerine (Hawaii, Çin, İngiliz, Portekiz, Kanada, Amerika) ve felaket geçen ilk 15 yılına göre şu an eriştiği neredeyse tanrısal mertebe (internet abartmayı sever) cidden büyük bir başarı öyküsünü de içeriyor. Ve bolca da trajediyi.

Bu başarılarının başlangıcı başarısızlıkla olmuş. Daha 3 yaşındayken babası evi terk etmiş, annesi ondan sonra 4 evlilik yapıp boşanmış, lisenin her yılını neredeyse ayrı bir okulda okuduktan sonra okulu bırakıp oyuncu olmak istediğine karar vermiş ve bu uğurda canla başla çalışmış kendisi. Daha yeniyetmelik yıllarında aldığı rollerden bile ileride ilginç işler yapacağının sinyalini veren Reeves'in ilk dönüm noktalarından birisi 1989'daki Bill and Tedd's Excellent Adventure idi. Orada tam bir haytayken hemen üstüne gelen My Own Private Idaho'da ağır sanat rollerinin de altından kalkabileceğini gösterivermişti. O filmdeki rol arkadaşı ve dostu River Phoenix'in yüksek dozdan zamansız ölümü çalkantılı hayatına bir çizik daha atmıştı ki daha ancak 23 yaşındaydı ve hayat da faça atmayı sever işte.

İkonik rollerinden ilki Point Break'le geldi ve aksiyona ne kadar yatkın olduğunu gösterdi Reeves, sonrasında Dracula, Little Buddha ve Much Ado About Nothing'le büyük yönetmenlerin sanat filmlerinde oynadı ve 94 yazında Speed'le tekrardan aksiyonun göbeğinde buldu kendini. Devam filmindeyse "bu ne biçim senaryo" diyerek yer almaması verdiği akıllıca kararlardan biriydi.

Öyle böyle derken 1999 yılı gelip çatar, bu yıl hem kariyerinde zirveye çıkacak hem de özel hayatında dibi görecektir. Kariyer dediğim The Matrix zaten, efsanevi Cyberpunk klasiği. O filmin başrolünde kafası fena karışık Neo'ya hayat verir Reeves ve bir gecede hepimizin kurtarıcısı "The One" oluverir. Yılbaşı arifesindeyse o dönem 8 aylık hamile olan kız arkadaşı erken doğum yapar, bebek kurtarılamaz. Bir süre sonra da ayrılırlar ki 2 yıl sonra bir trafik kazası Jennifer Syme'ı da bu hayattan çekip alır. Ne üzücüdür genç ölmek. Zaten onun içindir ki bir talk show'da sorulan "Ölümden sonra sence ne var?" sorusuna beklendiği gibi varoluşçu bir yanıt yerine hümanist bir yanıt vermeyi tercih eder: "Bildiğim; sevenlerimizin bizi özleyeceği". Hayat hem alıcı hem de vericidir. Keanu bir bakmışsınız parktaki güvercinlerle üzgün üzgün sandviç yer, bir bakmışsınız Sunset Bulvarı'nda isminin yazdığı yıldıza sahip olur. Tüm bunları yaparken de o Hollywood yıldızlarına özgü snop havası hiç yoktur, olduğu gibidir, doğaldır. Açıp izlediğim hemen her röportajında eli kolu durmayan, heyecanı yüzüne yansıyan, ona yapılan övgüleri hep ekip arkadaşlarına yönlendirip tevazudan yerin dibine geçen adamdır Reeves. 20'lerinde de böyledir 50'lerinde de.

HOLLYWOOD YILDIZLARI IŞIĞA KOŞMALARIYLA MEŞHURDUR, KEANU'NUN FARKI IŞIĞIN ONU KOVALAMASI. SIRADAN OLMANIN BEDELİNİ ŞÖHRETLE ÖDÜYOR ADAMIMIZ...

Zaten tam da bu yüzden John Wick'le başlayan kariyerinin ikinci baharında insanlar onu bağırlarına basıp sevgi manyağı yaptılar. Hakkıdır da bence. Oynadığı onca ilginç karakterin içinde bir yerlerde hep gerçek Keanu'yu hissetsek de paparazzilerden uzak duran ve en yakını olan kız kardeşiyle vaktini geçiren (ki kız kardeşi de yıllarca lösemi tedavisi görmüştü) bu koca yürekli adamın acılarla bezeli yaşam öyküsü onun şu anki haline gelmesini ve gizemini korumasını sağlamıştır diyebilirim.

Ve o acı hiç dinmese de hayranlarına, sinemaya verebilecek her şeyini veren aktörün bu yolu seçmesine şaşırmıyorum çok. Çünkü üretmek ruh için bir tedavidir ve onun mutluluğu da belki bizim onu izlerken aldığımız keyifle kesişiyordur. Verdikleriyle mutlu oluyordur. Alın size adamı sevmek için bir sebep daha!

Hawaii dilinde Keanu "dağların üstündeki hafif esinti" demekmiş.

MOTOSİKLET TUTKUSU

Gençliğinden beri motosikletleri aşırı seven Reeves son yıllarda bu tutkusunu ciddiye dökerek el yapımı motosikletler üreten Arch Motorcycle'ı kurdu ve işlerin de gayet yolunda olduğu söyleniyor. Ayrıca zamanında motosikletle 1000 mil yol yapıp My Own Private Idaho'nun senaryosunu River Phoenix'e elden ilettiği de biliniyor. Ucuz atlattığı ciddi kazaysa aktörün gözünü pek korkutmamış.

YARDIMSEVERLİK

Yıllarca kanserle mücadele eden çocuklara isimsiz destekler yapan Reeves'in ismini taşımayan bir de kanserle mücadele derneği mevcut. Parayla çok da arası olmayan oyuncunun The Matrix'in devam filmlerinden kazandıklarından görsel efekt ve makyaj ekibine paylaştırdığı yüklü miktarlar olduğu da söylenir. İnsanlık için umut bitmedi yani.

İNTERNET MEME'LERİNİN ARANAN YÜZÜ

İster Ted'in şaşkın suratının "what if" meme'i olsun, ister olur olmaz her yere montelenen "üzgün Keanu" pozu olsun internet oyuncuyu çok seviyor. Yıllarca dönen vampir temalı kolaja son ekleme Cyberpunk 2077'den oldu misal ya da John Wick'in köpeklere olan hassasiyetiyle ilgili de malzeme bol. Ama benim en sevdiklerim adamın doğal halinden enstantenelere yazılanlar. Sırf varlığı yetiyor kısaca.

MÜZİK GRUBU

Arada kitap mitap yazmasının dışında epeyce uzun süre Dogstar grubunda bass gitar da çalmıştır Reeves. Arkadaşlarıyla kurduğu bu grupla konserlere çıkıp turne de yapmıştır. Ama 2000'lerin başında müziğe olan ilgisini biraz yitirir gibi olmuş ve oyunculuk kariyerinin yoğunluğundan dolayı da bırakmıştır sonradan grubu.

JOHN, JOHNNY, JONATHAN...

İlginç bir detay olarak aktörün pek çok filmde John, Johnny veya Jonathan isminde karakterleri oynaması söylenebilir. Johnny Utah, John Constantine, Jonathan Harker ve John Wick bunlardan bazıları. Sıradaki Johnny Silverhand'ı merakla bekliyoruz.





İHSAN C. ASMAN

YARATICI: Craig Mazin **OYUNCULAR:** Jessie Buckley, Jared Harris, Stellan Skarsgård
IMDb NOTU: 9,6

CHERNOBYL

Radyasyon var diyen Amerikan uşağıdır!

Facia ben doğmadan tam 4 yıl 1 gün önce yaşanmış. Çocukluğumdan şu radyasyonlu çay muhabbetlerini hayal meyal hatırlıyorum ama ben kendimi bildiğimde çoktan rafa kaldırılmış, "mesele edilmeyen" bir mesele halini almıştı bile Çernobil. Yugoslavya'nın parçalanması, 17 Ağustos depremi, sonrasında 11 Eylül falan derken hem ülkemizde hem de dünyanın geri kalanında felaketler hiç eksik olmuyordu, eh hafıza da eskilere yol veriyor bir süre sonra. Ama Çernobil'de yaşananlar rafa kaldırılsa da insanlar yıllardır o dönem yapılan hatalar yüzünden acı çekmişler, hatta şimdi bile çekiyorlar. İşte geçen ay HBO'nun şaheserine maruz kalan birçok insanın dijital mecralarda gayet senkronize şekilde ortaya koyduğu hissî Meksika dalgalarını fark ettiğimde, "neymiş bu tantana öğrenelim" motivasyonuyla, Çernobil'le ilgili hafızamda çok da bir şey yokken geçtim ekran karşısına. Rahatlıkla söyleyebilirim ki son zamanlarda yapılmış en özel işlerden biriyle karşı karşıyayız.

Dizi aslında çok temel bir soru üzerine inşa edilmiş: Yalanların bedeli nedir? Kabaca özetlemem gerekirse, bir süre sonra yalan söyleye söyleye unutulan gerçeklerin, hem sıradan insanların, hem devletlilerin, hem de bilim insanları gibi daha arada kalanların hayatlarına nasıl dokunduğu aktarılıyor beş bölüm boyunca. Bence 1'er saatlik 5 bölümden oluşan dizinin uzunluğu yeterli, hiçbir mesele sakız gibi uzamıyor. Olağanüstü bir sinematografi, Jared Harris ve Stellan Skarsgård gibi ustaların göz dolduran oyunculuklarıyla her şey içinize işliyor zaten. Tabii bu her şeyin içerisinde birçok farklı canlı ve düşünce var: Pripyat'taki insanların, çocukların ve hatta doğmamış bebeklerin ölümün koynunda olağan gündeliklerine devam etmesi, radyasyondan adeta eriyen bedenlerde belirginleşen nükleer felaket, vurulduktan sonra gömülen ve üstlerine beton dökülen hayvanların çarpıcı şekilde anımsattıkları insan merkezcilik (Sonuçta insanları teker teker vurup gömmüyorlar, değil mi?) yanında, mesleki liyakat - partiye ölümüne sadakat geriliminde var olmaya çalışan Sovyet bürokrasisi ve genel olarak uzatmaları oynayan Sovyetler, muazzam şekillerde takdim ediliyor izleyiciye. Tabii bu arada Chernobyl yüzde yüz objektif olma iddiasında olan bir belgesel değil, sadece bir mini dizi. Ama ufaktan değiştirilen bazı tarihi gerçekliklerin senaryoyu beslemek adına yapıldığını not edeyim. Yani "Bu katıksız kara propaganda, aslında Legasov'un kedisi değil de köpeği varmış, yaşasın komünizm!" diyenlere de pek itibar etmemek gerek.

İyi olduğunu düşündüğüm bir başka husus da, dizinin ilk bölümünün Legasov'un intiharı ve dördüncü reaktördeki patlamayla başlaması. Böylesine bir tercih, seyircinin odağını bu iki önemli olaya kaydırmasını önleyerek, asıl verilmek istenen mesajın da daha sarih bir şekilde verilebilmesine yol açmış. Yapımcı Craig Mazin'in en büyük dertlerinden biri olan "bu reaktör patladı ama niye patladı, kimse bilmiyor ki" sorunu da son bölümde etraflı bir yanıt buluyor. Mazin'in YouTube'da bulabileceğiniz podcast'lerde anlattığı üzere (bkz. kutu), oyuncuların konuşacağı aksandan, Pripyat'ın ve reaktör iç mekanlarının aslına uygun hazırlanışına kadar, esasen felaketin hâlâ yaşayan ve vefat etmiş tüm kurbanlarına saygı hassasiyetiyle çok özenli bir işe imza atılmış. HBO'nun 'Chernobyl'i, Türkiye'nin yakın tarihinde de maalesef kendisine yer bulan felaketi tüm karanlığıyla resmetmiş. Dizinin sorduğu sorular, bugün hâlâ ağırlığını korumakta.

PODCAST'LER

Chernobyl'in yaratıcısı Craig Mazin çok akıllıca bir iş yaparak, her bölümle ilgili çeşitli platformlarda bulabileceğiniz podcast'ler yayınlamış durumda. Burada Peter Sagal'la birlikte kaydedilmiş bölümler özelinde pek çok meseleyi konuşuyorlar. İşte anlatılanların ne kadarı kurgu ne kadarı gerçek, nasıl araştırma süreçlerinden geçilmiş, daha başka hangi olaylara yer verilmek istenmiş de yer verilememiş, başka ne gibi zorluklar yaşanmış, Mazin'in Chernobyl'le ilgili kişisel merakı neymiş gibi sorular ilk akıla gelenler. Akıllıca olmuş dedim çünkü diziye yöneltilen (ve Türkçe yazılıp çizilen mecralarda sıklıkça karşılaştığım) pek çok eleştiriyi zaten adam halihazırda yanıtlamış durumda. Diziyi izledikten sonra açıp dinlemenizi öneririm.



EDİTÖRÜN NOTU: Kesinlikle izlenmesi gereken yepyeni bir başyapıt. ★★★★★

○ **YARATICILAR:** Grant Morrison, Brian Taylor ○ **OYUNCULAR:** Christopher Meloni, Ritchie Coster, Lili Mrojnick, Patton Oswalt ○ **IMDb NOTU:** 8.3 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** SyFy



2. SEZON

HAPPY!

Grant Morrison hakkında şu dergide yeteri kadar yazdım çizdim. O sayıları almayanlar, okumaya üşenenler ve hatırlamayanlar için özetleyeyim: Arkadaş çatlak. Happy!'nin ilk sezonu Morrison'ın ısınma süreciymiş, rengârenk çizgi romanlar arasında bile "Ne okuyorum lan ben?" dedirten kendine has tarzını senaryo yazarlığına damıtmayı dizinin bu ikinci sezonuyla başarmış. Çocuk masalı sevimliliğinde karelerle edebi az kanı gövdesi bol sahneleri bir arada götürerek bize ilginç bir kontrast sunan dizi nihayet çizgi romanlarda yalnızca Morrison eserlerinden alabildiğimiz, TV'deyse daha önce hiç tanışmadığımız o kıvamı ve lezzeti yakalamış. Şiddetse şiddet, komediyse komedi, gariplikse gariplik. Dizinin reklamını bile doğru düzgün yapmayan SyFy tarafından iptal edilmiş olması yılın en büyük ayıplarından biri kesinlikle. Tarzı herkese göre olan bir dizi değil ancak mutlaka izleyin. Beğenirseniz de sosyal medyada adını beraber analım derim, belki planlanan üçüncü ve final sezonuyla buluşuruz. ■ **ONUR**

EDİTÖRÜN NOTU: Bu böyleyse Morrison'ın as işi The Invisibles'ın dizisi nasıl olacak kim bilir, fiyuuvvvv... ★★★★☆

○ **YARATICI:** Melissa Rosenberg ○ **OYUNCULAR:** Krysten Ritter, Rachael Taylor, Eka Darville ○ **IMDb NOTU:** 8,0 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix



3. SEZON

JESSICA JONES

İki sezon + The Defenders dizisi boyunca kahramansı yönleri geride tutulan, sürekli olarak adı konulmamış yüklerin altında ezilen Jessica Jones, sonunda açtı ağzını yumdu gözünü. Jessica Jones'un Netflix'teki son sezonu beklediğimden çok daha iyiydi ve dördüncü bir sezon göremeyeceğim için üzüldüm desem yeridir. Krysten Ritter bir kez daha başarılı bir şekilde Jessica Jones'a hayat vermiş. Rachael Taylor da Thrish Walker rolünde ilk bölümlerde biraz rahatsız etse de karakter gelişimi sonunda bir yerlere vardıkça takdir edilesi bir performans gösteriyor. İki kardeşin arasındaki çatışma güçlü ve etkileyici bir şekilde işlenmiş. Bu noktada eksi diyebileceğim tek detaysa iki karakterin durduğu noktalar arasında aşırı net bir çizgi var. İki taraf arasında bölünmek bu sebeple pek mümkün değildi.

Aksiyon sahneleri öyle aman aman olmasa da karakterlerin ruh hali Rus Edebiyatı'ndan çıkmış gibiydi. Yani ekran önündeki her bir karakterin psikolojisi hiç sırıtmadan, başarıyla işlenmişti. Daredevil'daki gibi efsanevi dövüş sekanslarını kovalamıyorsanız Jessica Jones'un son sezonunun başından memnun kalkarsınız. ■ **YASİN**

EDİTÖRÜN NOTU: İzleyin ve Marvel-Netflix macerasının sonunu getirin derim. ★★★★☆

2. SEZON

○ **YARATICI:** Pedro Aguilera ○ **OYUNCULAR:** Bianca Comparato, Vaneza Oliveira, Rodolfo Valente ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix ○ **IMDb NOTU:** 7,5

3%

Dizinin 2016'da ilk çıktığı dönemi ve internette yapılagelen yorumları hatırlıyorum da... Biraz daha insaflı yaklaşıp "Brezilya'nın Hunger Games'i" deyip geçenlerden tutun da, "vasat çöp ceset" diye çıldıranlara kadar genelde olumsuz yorumlarla doluydu ortalık. Bense, şöyle değişik bir yöreden çıkmış bir distopya bulmuş olmanın verdiği heyecanla yumulmuştum kendisine. Değişik yöre diyorum da aslında toplumsal eşitsizlikler üzerinden karanlık bir gelecek tahayyülü yapılacak en elverişli yerlerden biri Brezilya maalesef.

Hatırlayacağınız üzere ilk sezonda kim kimdir vs. derken Süreç'le tanışmış, ikinci sezondaysa Kara'nın yanında hem Açıklar'ı görmüş hem de flashback'lerle kurucu kadronun hikâyesini ve olayların nasıl bu raddeye geldiğini öğrenmiştik. Şimdi de, geçen sezonun finalinde bambaşka bir alternatif olarak istikameti çizilen Kabuk'la tanışıyoruz. Sezon boyunca Michele'nin liderlik bocalamalarına bol bol tanıklık ederken, Rafael ve Joana'nınsa tekrardan -yavaş da olsa- ayağa kalkıp inisiyatif almasını ve Kabuk'a bağlanmalarını seyrediyoruz. Diziye yeni giren Xavier ve Rafo'nun küçük kardeşi cuk oturmuş, onları ayrıca sevdim. Eskisi kadar olmasa da yine kurucuların çelişkilerle dolu hikâyesine (ördek bölümü epey akılda kalıcıydı örneğin) ve bazı yan karakterlerin katıldığı diğer süreçlere şahit oluyoruz. Bilhassa Gloria ve Elisa'nınkiler epey tamamlayıcı olmuş.

Burası şimcik biraz spoiler: Fernando kardeşimizi canlandıran aktör başka bir projeye geçiş yaptığından, karakter saçma sapan bir şekilde öldü gitti. Hatta ölüm sahnesini direkt aktörsüz çekmek zorunda kalmışlar. İlk bölüm bu durumu hazmetmeye çalışmakla geçti. Buna rağmen, elden geldikçe hikâyede fazla sapıtmadan karakterler çok olmasa da derinleştirilmiş, 3%'ün distopik dünyası da bir tık daha genişlemiş durumda. ■ **İHSAN A.**

EDİTÖRÜN NOTU: Ufak tefek sıkıntıları olsa da 3%'ün dünyası artık biraz daha geniş, kahramanlarımız apayrı hedeflerin peşinde. Umarım 4.sezonu da olur. ★★★☆☆



ONUR KAYA

YARATICILAR: Neil Gaiman, Terry Pratchett **OYUNCULAR:** David Tennant, Michael Sheen, Jon Hamm, Frances McDormand **IMDb NOTU:** 8,4

GOOD OMENS

David Tennant'ın iblis rolüne büründüğü bir dizi kötü olabilir mi?

Modern edebiyatın pek sevgili as adamları Neil Gaiman ve Terry Pratchett'in doksanlar başında Vertigo efsanesi Sandman henüz bitmemişken yazdığı Good Omens (veya ülkemizdeki adıyla Kıyamet Gösterisi) nihayet tek sezonluk mini dizi formunda bizlerle buluştu. Dizi tıpkı romanda olduğu gibi dünyaya yollanan bebek Deccal'ın yanlış aileye emanet edilmesi sonucunda, Cennet ve Cehennem'e bildirilen kıyamet planının raydan çıkışının sorumluluğu üzerine yıkılan iblis Crowley ve melek Aziraphale'in başından geçenlere odaklanıyor. Yeryüzünde sessiz sakin geçirdikleri hayatlarından pek bir memnun olan ikili, "madem öyle batan balık yan gitsin" diyerek kıyametin gelmesini komple engellemeye niyetleniyorlar ve akabinde mevzular çığırından çıkıyor.

Diziyle ilgili ilk söylemek gereken, en son Jessica Jones'un ilk sezonunda bizleri mest eden David Tennant (Crowley), bir başka güzide İngiliz Michael Sheen (Aziraphale) ve gözlerimizin maalesef Madmen'den Batman'e geçişini göremediği Jon Hamm'in (Cebrail) başını çektiği oyuncu kadrosunun gerçekten de muazzam bir gösteri sunduğu. Tennant ve Sheen ikilisi zaten harika bir uyum içerisindeler, birbirlerinden ayrı düştükleri noktalarda karizmalarını konuşturmuşlar. Bu yüzden her ikisini de izlemek büyük zevk. David Tennant, Doctor Who'da isteyip de bulamadığı kızıl saça nihayet kavuşmuşken nasıl olmayabilir ki?

İkinci bilmenizi istediğim şey de, roman okuruna ne veriyorsa, dizinin de izleyicisine onu verdiği. Çoğunlukla kitaptan eksiği değil fazlası olan dizi, Neil Gaiman tarzının en belirgin özelliği olan evirilip çevrilmiş mitleri ve muzır Terry Pratchett mizahını buram buram koklatıyor insana. Ekstradan belirtmek gerek ki senaryoyu diziye uyarlama işini bizzat üstlenen Gaiman, Pratchett'la beraber devam kitabı için planladıkları ancak Pratchett'ın ölümüyle gariban kalan birtakım detayları (mesela Cebrail'in rolü) senaryoya tatlı tatlı yedirmeyi pek güzel becermiş. Ancak merhum yazara saygısından bunun dışında olabildiğince az değişiklik yapmış, bu yüzden kitapta kusur olarak gördüğünüz şeyler varsa aynılarını dizide de bulmanız muhtemel. Mesela kendi adıma ben, tıpkı kitapta olduğu gibi sonlara doğru dizinin de biraz yavanlaştığı fikrindeyim. İlk üç bölümü izlerken kafa fincanıma dolup taşan ve bol bol sesli gülmeme yol açan keyif, son üç bölümde biraz köpüksüz kaldı açıkçası. Bu sebeple naçizane eleştirim, Good Omens'ın (yine) başta harika düğümlediği mevzuları sonda çözerken aynı başarıyı sergileyemediği yönünde.

Öte yandan bu elbette ki ortaya çıkan yapımın ortalama olduğu anlamına gelmiyor. Senaryoyu takip etmek fazlasıyla keyifli. Kaldı ki Amazon Prime bereketinden faydalanan Good Omens, altı bölümlük sıkı fıkı haliyle bütçesini de gayet güzel kullanmış, nihayetinde izlemesini sinemasal çerçevede epey keyifli bulacağınız bir yapım olmuş. Renk paleti BBC yapsa her yanını bürüyecek olan İngiliz soğukluğundan uzak, açılış jeneriği şahane, Tanrı'nın kartlarını masaya açtığı minik sekanslar sevimli. Üzerine kitapta bahsini görerek elbette dinlemiş kadar olamadığımız Queen müziklerini en tatlı yerlerde duyabilmek de dizinin kitaba attığı bir gol. Prodüksiyon tam tadında yani.

EDİTÖRÜN NOTU: Evlenilecek değil eğlenilecek dizi arayanlar için kısa ve muazzam bir eğlence. ★★★★☆


5. SEZON

○ **YÖNETMEN:** Charlie Brooker ○ **OYUNCULAR:** Anthony Mackie, Miley Cyrus, Andrew Scott ○ **IMDb NOTU:** 8,9 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix

BLACK MIRROR

Zekâsına, cesaretine, yaratıcılığına, işlenişine hayran olduğum bir dizi Black Mirror. Bu sezonun çok bozduğu görüşü hâkim, sebebini anlayabildiğim bir eleştiri ama pek o kadar da katılamayacağım.

3 bölümcük bu sezon. Her bölüm farklı bir şey işler Black Mirror bilirsiniz ki. İlk bölüm bir oyuncu olarak beni "gelecek bir an önce gelsin" ve "aslında o kadar hızlı gelmese mi" ikileminde bıraktı direkt ki zaten bu ikilemde bırakma mevzusu Black Mirror'ın en iyi yaptığı şeydir malum. İkinci bölüm, dizinin genelindeki "kompleks sorular etrafında dönme" alışkanlığını bırakarak biraz yüzeysel bir konuyu işliyor ama bunu çarpıcı bir şekilde yapıyor ve o işlediği yüzeysel konu da gerçekten önemli. Sırf bu bölüm kim bilir kaç insanın hayatını kurtaracaktır. Üçüncü bölüm konu olarak şimdiye kadarki en sığ Black Mirror bölümü ve ayrıca şimdiye kadarki en neşeli de Black Mirror bölümü. Diziden beklentisi farklı olduğu için bölümü sevmeyen çok ama ben sevenlerdenim. Dizi komple bu tip bölümlerden oluşmaya başlarsa dert edinirdim de arada değişiklik iyidir. ■ ÖMER

EDİTÖRÜN NOTU: Temalar ve işleniş önceki sezonlara göre biraz daha hafif olsa da kalite devam ediyor. ★★★★☆

○ **YÖNETMEN:** Daniel Minahan ○ **OYUNCULAR:** Timothy Olyphant, Ian McShane, Molly Parker, Paula Malcomson ○ **IMDb NOTU:** 8,0 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** HBO

DEADWOOD: THE MOVIE

Efsane dizidir Deadwood, vahşi batının Game of Thrones'u gibi bir şeydir. Prodüksiyonu yüksek, senaryosu iyi, oyuncuları müthiş, hepsinden öte de diyalog kalitesi bakımından rakipsizdir. 3 sezon sürdükten ve sürüsüyle ödül topladıktan sonra finalin film olarak geleceği duyurulmuştu zamanında ama o proje bir türlü gerçekleşmedi.

Nihayetinde, 13 yılın ardından seriyi bitiren filme kavuşmuş bulunuyoruz. Hakkını da vermişler hani. Bir kere bütün esas oyuncular geri dönmüş. Sırtını da ne komple eski serinin nostaljisine dayamış ne de mevzudan komple kopmuş, dengeyi iyi tutturmuş.

Hikâyenin 10 yıl sonrasındayız. Bu on yılda Deadwood artık nasıl başarmışsa nispeten barış içinde yaşamını sürdürmüş, Seth Bullock'la Al Swearengen da tebrik etmek gerekir ki bu 10 yılda birbirini gırtlaklamamış. Kasabanın içine ederek ortamdan uzaklaşan Hearst geri geliyor ve yine para ve nüfuz uğruna her şeyi karıştırıyor, nihayetinde de olaylar yeterince iyi bir finale bağlanıyor.

Vahşi batı konseptine veya aşırı sert dizilere sempatiniz varsa Deadwood'u izlemelisiniz derim. Eskiden finalinin saçma sapanlığından ötürü çok öneremiyordum ama artık nihayet tatmin edici bir finalimiz de var. ■ ÖMER



EDİTÖRÜN NOTU: Darısı Firefly'ın, Hannibal'ın ve daha nice yarım kalıp kalp kıranların başına. ★★★★☆

○ **YÖNETMEN:** Ava DuVernay ○ **OYUNCULAR:** Asante Blackk, Caleel Harris, Felicity Huffman ○ **IMDb NOTU:** 9,1 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix



WHEN THEY SEE US

ABD'nin yüz karası davalarından birini, "The Central Park Beşlisi Davası" olarak da bilinen bir olayı ele alıyor When They See Us. 1989 yılında genç bir kadının tecavüz edilip öldüresiye dövüldüğü korkunç bir olayın, New York polisi tarafından apar topar beş gencin üzerine yıkılmasıyla başlıyor her şey. Ve dava boyunca, dehşet dolu gözlerle hatanın hiçbir noktasından geri dönülmemesini izliyoruz. Çocukların tümü Amerika'nın suçlamayı en sevdiği kesimden; dördü siyah, biri Hispanik. Dolayısıyla sistemin katranla ve horoz tüyüyle çalışan çarkları dönmeye başlıyor ve izlemesi gittikçe zorlaşan bir dört bölüm boyunca adaletin nefes almak kadar elzem bir ihtiyaç olduğunu hatırlıyoruz.

When They See Us'ı başımı çatlatan ağlama krizleriyle izledim. Özellikle dördüncü ve son bölümünde anlatılan Korey Wise'ın hikâyesi ömrümce kalbimi sıkıştırmaya devam edecek. Bunda olayın korkunçluğu kadar yönetmen Ava DuVernay'nin doğrudan duygularınıza geçirdiği tırnaklarının, aktörlerin üstün performanslarının da etkisi var.

İzlemesi çok zor ama bir o kadar da mecburi bir seri When They See Us. Evet, Amerika'da değiliz ve Amerikan ırkçılığını bir yere kadar anlayabiliriz ama konu adalet olunca dizinin mesajı evrenselleşiyor. Kendi ülkemizde hakları çiğnenen, görmezden gelinen, yok edilen hayatlar Antron, Yusef, Korey, Kevin, Raymond olup karşımıza dikiliyor. Üstüne Oprah'nın önce oyuncular ve yönetmenle, sonra da olayın gerçek kahramanlarıyla stüdyoda buluştuğu bir saatlik Oprah Winfrey Presents: When They See Us Now'ını izlerseniz, geçmiş olsun. Daha da kendinize gelemezsiniz... ■ SERPİL

EDİTÖRÜN NOTU: Çok iyi bir yönetmenden, çok iyi bir oyuncu kadrosuyla, çok ağır bir mini seri. Netflix'in gururu olabilecek kalitede. ★★★★★

GÜLHİS CANPOLAT

SANTANA

AFRICA SPEAKS

Nereden başlamalı? Carlos Santana? Supernatural? Shaman? Buika? La Falsa Moneda? Joy FM?! Tabii ya! Joy FM!

YENİ ALBÜM

Verdiği son röportajlardan birinde Santana kariyeriyle ilgili şöyle bir şey söylemiş: "Biliyor musun? 71 yaşındayım ve kafamdaki her şey hâlâ keskin ve ulaşılabilir. Kutsal bir seçici hafızam var, geçmişe baktığımda sadece güzel şeyleri hatırlıyorum. Gerisini bırakıyorum gitsin." Ben Buika ya da Carlos Santana'yla tanışmamı onun Tijuana'da, o kendine has tarzının temellerini oluşturduğu günlerini hatırladığı kadar net hatırlayamıyorum tabii ama yine de 2000'lerin başı ve arabada dinlenen Joy FM'le bir bağlantısı olduğundan eminim.

O zamanlar arabada geçirilen zamanlar kıymetli. Çünkü hâlâ Büyükada'da oturuyoruz ve şehre gelip, üstüne bir de arabayla bir yerden bir yere uzun yolculuk yapmak öyle sık yaşanan bir olay değil. Dolayısıyla müzik dinlerken dışarıyı seyretmek de. O zamanlar Shazam falan yok tabii. Hatta YouTube'un kurulmasına (ve benim şarkı sözlerini az buçuk çıkartabilecek kadar İngilizce öğrenmeme) bile birkaç sene var henüz. Love of My Life, Smooth, Nothing At All ve You Are My Kind isimlerini sonradan öğreneceğim, hatta tüm sözleri kafama kazınacak şarkılar. Ama o zamanlar, dinleyebilmek için tek şansım radyoda çıkmasını beklemek.

Farklı zamanlar, aynı sorunlar

Buika ve buğulu sesiyse yine radyodan ama farklı bir dönemden. 2000'lerin diğer yarısı. Artık şarkı sözlerini Google'da aratıp, YouTube'dan dinleyebildiğimiz çağlara geldik. Ama bu sefer İspanyolca bilmiyoruz. Fellik fellik ara, ara, ara… Yok! DJ belki şarkının adını ya da şarkıcıyı anons eder diye bekle dur. Ama yok!

Şans bu ya, YouTube'un herkese indie şarkılar önerdiği bir dönemden geçmiştik hatırlarsanız. O aralar buldum çıkardım Buika'nın kim olduğunu. Öyle eşsiz bir sesi var ki; kimseyle karıştırmak, yanılıyor muyum acaba diye düşünmek mümkün değil! Zamanında Las Vegas'ta Tina Turner taklitçiliği yaparak yaşamını sürdürmüş fakat kendi sesi ve adı da taklit ettiği efsanelerin yanında anılmayı hak ediyor bence.

Yıllar sonra hatırlanan...

Bütün bunların üstünden 10 seneden fazla zaman geçmiş tabii. Santana'yı tanımayan, Maria Maria'yı Rihanna sample'ıyla ilk defa duyan geniş bir kitle var. Ve belki de Africa Speaks, Santana'yla tanışmak için en mükemmel albüm değil. Fakat o tanıdık Santana gitarını duymak ve dans etmek isteyenler ve eski hayranlar için bu albüm bizi neredeyse Supernatural günlerine götürmeye geliyor.



Diğer Santana albümlerinde olduğu gibi Africa Speaks de deneysel gitar ve perküsyon parçaları ve daha oturmuş melodilerin üstüne kurulu sözlü şarkılardan oluşuyor. Ve hem Afrika'nın sesi ve dokusu, hem Santana'nın hem de Buika'nın Latin kökenleri kendini göstermeyi başarıyor.

Bir Mau Chao sample'ı olan Breaking Down The Door renkli ritminin altında üzücü bir hikâye saklıyor. Gerçekten bu single'ı ilk duyduğumda sanki hep sevdiğim bir şarkıymış da zamanında unutmuşumcasına çabuk yer etti kafamda.

Los Invisibles, bir başka ödünç melodi, yine oturarak dinlemenin zor olduğu parçalardan. Oye Este Mi Canto Afrika ritminin üstüne Latin ezgileri eklerken, Paraisos Quemados o özlediğimiz Santana riflerini geri getiriyor.

Yaza doğru çıkmasına şaşmamalı. Bütün parçalar Afrika ve Latin kültürleriyle özdeşleştirilen o sıcaklığı barındırıyor. Santana belli ki albümsüz yılları boş geçirmemiş, araştırmış da gelmiş.

EDİTÖRÜN NOTU: Alışık olduğumuz Santana formülü, Buika'nın benzersiz sesiyle.

★★★★☆

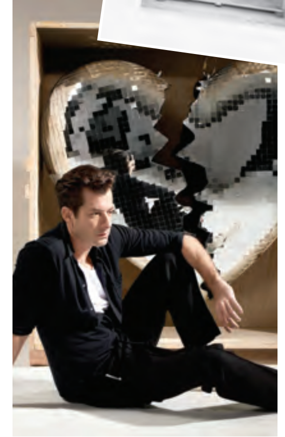




MARK RONSON
LATE NIGHT FEELINGS

Bu albümü övmeye nereden başlasam bilemiyorum vallahi. 13 şarkılık Late Night Feelings'in aynı adlı ilk single'ı çıktığında ben kararımı vermiştim gerçi zaten, Mark Ronson yine yapıyor yapacağını diye. Lykke Li'nin sakin, buğulu sesi; Mark Ronson'ın şarkıcılara alışık oldukları tarzın dışında fakat bir o kadar da uygun şarklılar bulabilmek konusundaki başarısı… Döndür döndür dinlenen bir şarkı, bir albüm çıkıyor ortaya.

Albümün diğer single'larının da aşağı kalır yanı yok. Miley Cyrus'ın söylediği Nothing Breaks Like A Heart, Camilla Cabello'dan Find U Again… "Bu kızlar neden hep böyle şarkılar yapmıyor ki yaa" dedirtiyor, bir yapımcı olarak ne kadar başarılı olduğunu yine ortaya koyuyor Mark Ronson. King Princess ve YEBBA'yla biraz yavaşlayıp, Alicia Keys'le hızlanıp, Angel Olsen'la 80'lere gidiyoruz. Diana Gordon'la bizi yarı yolda bırakan sevgililerimizi hatırlayıp, Ilsey'in albümün şarkı sözlerinden oluşan mash-up'ıyla veda ediyoruz. ■ GÜLHİS



EDİTÖRÜN NOTU: Yeni ayrıldıysanız öyle birden dinlemeyin ama he. ★★★★☆

DAVID GILMOUR'IN 1969 FENDER MODEL EFSANE GİTARI AÇIK ARTIRMADA 3.975.000 DOLARA SATILDI. YER OLSA NELER DİY..



UNIVERSAL CHAOS
RENDEZVOUS POINT

Bu Norveçli genç arkadaşlarımız daha ikinci albümlerinden çıtayı ciddi bir yüksekliğe taşımayı başarmışlar bile. Her taraf progressive adı altında çift cross metodik davullar ve duygusuz gitar sololarıyla doluyken RP'nin bu albümdeki her şarkısı ayrı bir keyif, ayrı bir tat sunmayı başarmış. Özellikle klavye ve bass kullanımını acayip beğendiğimin grubun sırf Apollo, Pressure veya The Fall'unu bile dinleseniz ilmek ilmek dokunmuş müzikal yapılarının farklılığını hissedersiniz zaten. Benim şahsi favorim Resurrection ve Universal Chaos olsa da nasıl başlayıp bittiğini çözemediğim, her dinleyişte tadı damağımda kalan, yılın ilk güzel sürprizi oldu bu albüm. Taze bir nefes ve her işleri heyecanla beklenecek yeni bir grup arayanlar mutlaka baksınlar. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Son zamanlardaki en bomba keşfim olan grubun keşke daha çok şarkısı olsaydı diyorum.
★★★★☆



SUKEKIYO
INFINITUM

Dir En Grey'in deli oğlanı Kyo'yu ve orada yaptığı hayvani vokalleri bilenler kendisinin Sukekiyo'daki (farklı Japon gruplardan elemanların toplandığı bir süper-grup) hallerini görünce epey şaşırabilirler zira grubun hem müzikal rengi hem de Kyo'nun vokal tarzı epey farklı. Sukekiyo sürekli deneyselliği devam ettiren, kendini geliştiren bir grup ve elemanların her birinin gerçekten istediği müziği yapma gibi amaçları olduğundan aralarda çok alakasız elektronik tınılar ve Dorothy gibi 90'ların J-Rock'ından esintiler taşıyan bir şarkı duysak da, bu yine taş gibi bir alternatif rock albümü. Ha bazı şarkıları birbirinden ayırmak cidden güç ve labirenti andıran inişli çıkışlı bol değişken yapıları da kafayı karıştırıyor biraz. Ama grubun müziğindeki amaç da o zaten biraz, dinleyiciyi yeniliğe itekleyip farklı notalar ve hisler ortaya koymak. 3. albümde de bunu layığıyla başarmışlar, özellikle kisses'ta Kyo'nun yorumuna dikkat derim. Canı karanlık ama ilginç şekilde bağımlılık da yapan bir albüm çekenler es geçmesinler. Deluxe versiyondaki yeni elisabeth addict ve anima düzenlemeleriyse enfes olmuş. Geceye günaydın diyenlere şiddetle önerilir. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Kesinlikle herkese göre değil, ama hitap ettiği kitleyi mest edecek bir albüm olmuş.
★★★☆☆

YÖNETMEN: Jake Casterona
OYUNCULAR: Troy Baker, Darren Criss, Kyle Mooney, Baron Vaughn
IMDb NOTU: 7,2



BATMAN VS TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Ayrı ayrı şeyleri bir araya getiren yapımların temel sıkıntısı taraflardan birinin hakkının verilmemesi, doğru şekilde yansıtılamaması ya da o evrende sırıtması olur genelde. Hele ki söz konusu Batman ve TMNT gibi içerik açısından çok da benzemeyen evrenlerse. Lakin Batman vs TMNT bu kadar handikapa rağmen inanılmaz bir sürprize imza attı.

Shredder'in Ra's Al-Ghul'la yaptığı ortaklık sonucu kaplumbağalar Gotham'a gelmek zorunda kalıyorlar, bu sefer öyle iki farklı evren arası boyut kapısı falan yok yani. Tabii kısa süreli yanlış anlaşılmaların ardından ekip olarak hareket etmeye başlıyorlar ki buradaki eşleştirmeler inanılmaz olmuş. Liderler Batman ve Leo, mucitler Batgirl ve Donatello, dik kafalılar Robin (Batman'in sevimsiz oğlu Damian) ve Raphael, tamamen zıt karakterler Alfred ve Michalengelo ikililerini izlemeye doyum olmuyor. Dövüş sahnelerinin koreografileri, hele ki Batman'le Shredder'in ilk dövüşü m-u-a-z-z-a-m.

Biri çıkıp da deseydi Batman vs TMNT harika olacak, hadi canım derdim. Fakat ortaya her iki evrenin de kendi bölümü gibi, eğlenceli, heyecanlı, aksiyonu bol bir iş çıkmış. ■ EMRE S.

EDİTÖRÜN NOTU: Son zamanların en iyi süper kahraman animasyonlarından. ★★★★☆

YÖNETMEN: Terry Gilliam OYUNCULAR: Adam Driver, Jonathan Pryce, Olga Kurylenko, Stellan Skarsgard IMDb NOTU: 6,5

THE MAN WHO KILLED DON QUIXOTE

Nereden baksanız 30 yıldır çekilmeye uğraşılan, bu süreçte başına türlü çeşit talihsizlik gelen, neredeyse lanetli bir yapım Terry Gilliam'ın Don Kişot'u. Sırf çekilmiş olması bile bir başarı bu yüzden, lakin filmin başarısı orada bitmiyor. Çok net bir konusu olmasa da ruhunu satmış dahi bir yönetmenin yeni filmini çekerken yaşadığı krizi ve bu esnada gerçekle hayalin geçmişle geleceğin birbirine karışmasını işliyor film denebilir. Hayalcilerin gerçek dünyanın dev değirmenleriyle olan ezeli mücadelesi kaybedilse dahi rüyanın, hayalin devam edeceği üzerine belki de. Görsel olarak Gilliam'ın tüm teatral gücünü ortaya koyduğu, kendi deliliğine bizi de ortak ettiği filmin performansları da üst düzey. Kimisine saçma sapan da gelebilecek ortaya karışık bir havası var yapımın. Klasik, başı sonu belli Hollywood kalıplarına alışmış izleyiciye fazlasıyla dolu ve kafa karıştırıcı da gelecektir. Ama yaratılan bu pandemonyum, bu cümbüş atmosferi aslında tam da deli/dahi dediğimiz insanların kafa yapılarını yansıttığı için filme cuk oturmakta. Dolayısıyla hayatınızdaki dev yeldeğirmenleriyle savaşırken birazcık Don Kişot'luğa, şövalyeliğe ihtiyaç duyuyorsanız bu film sizi aklıselimin sıkıcı rotasından çıkarmak için gereken itici güç oluverir belki de. ■ EREN E.



EDİTÖRÜN NOTU: Delilik bulaşıcıysa ben bu filmdeki pirüpak çılgınlığa maruz kalmayı modern dünyanın kan emici reklam balonları ve sosyal medya soytarılıklarına tercih ederim. ★★★☆☆

YÖNETMEN: Jordan Peele OYUNCULAR: Lupita Nyong'o, Winston Duke, Elisabeth Moss IMDb NOTU: 7,1

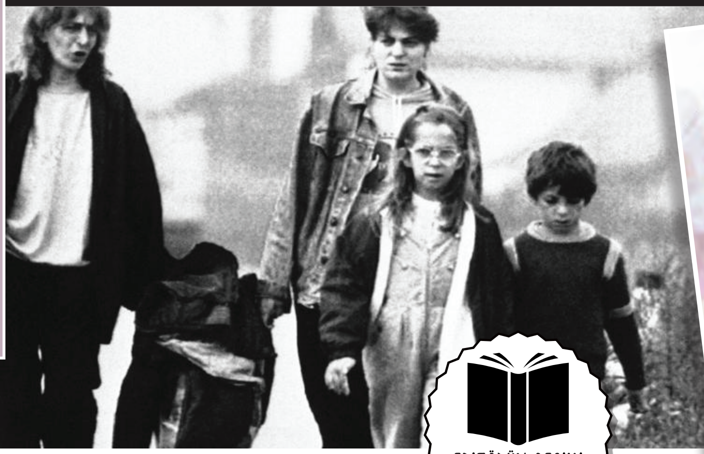


US

Filmlerin politik mesajlar içermesi veya eğlendirmek dışında farklı amaçlar da gütmesi hoşuma giden bir durum. Bunun iyi ya da kötü örneklerini sıraladığımızda Us ileride çok da ciddiye almadığımız ama kötü de diyemeyeceğim bir yerlere oturacaktır. Yazlık tatilindeki bir ailenin evlerinde yaşadığı ani baskın sonrası verdiği hayatta kalma mücadelesi, oyuncuların performansları ve diken üstü müzikler sayesinde gayet iyi çalışıyor. Hatta Funny Games, The Shining ve Jaws gibi filmlere bolca atıf da göreceksiniz o bölümde. Buraya kadar her şey güzel. Lakin kantarın topuzu filmin final bölümünde biraz kaçıyor ve o ana kadar izlediğiniz her şeyi sorgulatan acayip bir u-dönüşü yaparak riskli sularda yüzmeye başlıyor Us. Ki çok da iyi yüzdüğü söylenemez. Lakin tüm yapısına yedirdiği sınıf ayrımcılığı, örgütlü direniş gibi temaları işlemesi de onu basit bir korku eğlenceliği olmaktan öteye taşımış. Mükemmel değil, hele Amerikan medyasında abartıldığı kadar hiç değil, ama IMDb'de sıra sıra dizilmiş 1 puanları da hak etmediği kesin. Korku filmi severleri tatmin edecektir. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Türlü mantık hatalarını ve biraz söndürülüşünü gözardı edebilirseniz özellikle ilk yarısıyla çok pis geren, sahiplendiği alegorinin hakkını veren bir yapım. ★★★☆☆











SARA NOVIC

SAVAŞTAKİ KIZ

Zaman ve mekân olarak, yakınlarda geçen, dokunaklı bir romandan bahsedeceğim bu ay. 1991'de, Hırvatistan ve komşularında, Yugoslavya'nın parçalanmaya başladığı günlerde, iç savaşın ilk döneminde yaşanmış olaylardan yola çıkarak yazılmış, hüzünlü ve düşündürücü bir öykü. Uzun yıllar bir arada yaşamış toplulukların, komşularını sadece soyadları farklı bir etnik kökene ait diye katletmeleri, açlık ve susuzluğa mahkûm etmeleri gibi yürek yakan olaylar yaşandı Balkanlarda. Savaştaki Kız, bu üzücü olayların bizzat merkezinde yer alma talihsizliğini yaşamış bir çocuk olan Ana Juric'in darmadağın olmuş hayatını, son derece sade ve duygusal bir dille anlatıyor 250 sayfa boyunca.

İlkokul çağındaki şehir çocuklarının hayallerinin, umutlarının savaş dehşetinde bile değişmeyeceğini acı gülümsemeler eşliğinde okuyoruz. Ana'nın ailesinin savaşın anlamsız vahşetine kurban gitmesi, kız kardeşiyle ABD'de buluşması ve öykünün son bölümlerinde barış zamanında geri döndüğü ülkesinde, şehrinde kendisini evinde hissedememesi, ülkesi dışında da yabancılık ve huzursuzluk yaşaması gibi açmazlar romanın merkezinde yer alıyor. Savaş ve şiddeti küçük bir çocuğun ve ikinci bölümde de o çocuğun genç yetişkin halinin gözlerinden anlatan, gerçek olaylardan esinlenmiş bu çarpıcı uzun öyküyü barışın ve dostluğun değerini hissederek okumanızı öneririm. ■ NOYAN

EDİTÖRÜN NOTU: Savaşın anlamsız şiddetini anlatırken okuyucuyu bunaltmayan, rahat okunan ve insanların barış içinde yaşama hakkına dikkat çekmeyi başaran bir roman. ★★★★☆

FORREST GANDER

İZ

Forrest Gander farklı konu ve türlerde eserler veren, ismi az duyulmuş, ödüllü bir edebiyatçı. İz adlı romanında okuyucuyu yavaş yavaş yakalamayı başaran bir uzun öyküyü anlatıyor. Aralarında iletişim sorunları olan, yirmili yaşlarına geldiği halde sağlık ve psikolojik sorunlarından dolayı kendilerine üzüntü veren oğullarıyla da ayrı dertler yaşayan bir çift olan Dale ve Hoa, tarihte az bilinen, kendilerinden başka pek kimsenin de merak etmediği konuları yerinde araştırmak amacıyla bir Meksika yolculuğuna çıkarlar. Kulağa ilginç gelen konu, özellikle ilk bölümlerde dikkat çekici düzeyde ayrıntılı duygusal tasvirler, doğanın ve yerleşim birimlerinin daha da ayrıntılı tanımlanması, karı koca arasında birbirini tekrar etmeye başlayan diyaloglar gibi tercihler nedeniyle önemli ölçüde tempo kaybı yaşayıp okuması yorucu hale gelebiliyor. Ortalarından itibarense, aralardaki şiddet içerikli, kısa ama çarpıcı ek bölümlerle ilgiyi üstünde tutmayı başarıyor bu ilginç yolculuk hikâyesi. Meksika tarihiyle ilgili renkli, ders alınacak bazı bilgiler de öğreniyorsunuz farkında olmadan. Yazarın şiirsel dilinin tadı damağınızda kalacak okuduktan sonra, ilk bölümleri yorulmadan geçebilirseniz tabii. ■ NOYAN



EDİTÖRÜN NOTU: Yer yer tempo sorunları yaşasa da, özgün ve şiirsel dili, değişik tarzıyla kendini okutturmayı başaran bir yolculuk romanı. ★★★☆☆

R.A. SALVATORE

DRIZZT EFSANESİ 23: SON EŞİK

Drizzt Do'Urden'in daha önce ülkemizde hiç yayınlanmamış bir macerası İthaki Yayınları aracılığıyla raflardaki yerini aldı: Son Eşik. Kendisi dört ciltlik Kışgörmez Destanı'nın son kitabı olma özelliğini taşıyor. Hatırlarsanız daha önce bu serinin Gauntlgrym, Kışgörmez ve Charon'un Pençesi adlı kitapları dilimize çevrilmiş ama dördüncü ve son cildi okuma fırsatını bir türlü bulamamıştık. Böylece, uzun bir aranın ardından da olsa nihayet serüvenin sonunu öğrenebileceğiz

Drizzt'in bir kez daha Buzyeli Vadisi'ne döndüğü ve kara elflere karşı savaşmak zorunda kaldığı macerada her zamanki gibi Artemis Entreri rüzgârları esmeye devam ediyor. Darısı Salvatore'nin sonraki kitaplarının başına. ■ M. İHSAN

BRANDON SANDERSON

LEJYON: YİTİK SURETLER

Sissoylu ve Fırtınaışığı Arşivi gibi epik fantazya romanlarıyla tanıdığımız Brandon Sanderson'ın biner sayfalık kitaplarının arasında "kafasını boşaltmak" için yazdığı bir seri Lejyon. Yazarın diğer kitaplarının aksine günümüzde, bizim dünyamızda geçiyor ve sıra dışı bir hastalığı olan Stephen Leeds'in başından geçenleri anlatıyor. Leeds sadece kitap okuyarak her konuda uzmanlaşabilen birisi. Fakat bu özelliği onu "delirtmesin" diye kendine hayali arkadaşlar yaratıyor ve onlarla aynı malikânede yaşıyor. Her hayali arkadaşının kendi odası, kendi karakteri var. Leeds aynı zamanda hükümetin çözülemez davaları teslim ettiği bir nevi danışman dedektif. Serinin üçüncü cildi olan Yitik Suretler'se Leeds'in hayali arkadaşlarından birinin kayboluşu üzerine kurulu. Akılçelen Kitaplar'dan. ■ M. İHSAN

ÖMER AKDAĞ

CAROLE & TUESDAY

Müzik teması animeye çok yakışıyor

Animeler açısından olağanüstü bir yıl yaşıyoruz, çok kaliteli yapımlar çıkıyor, ölmez kalırsam yıl sonunda yılın animelerini seçerken çok zorlanacağım. Ama hepsi bir yana, objektifliği bir kenara bırakıp duygusal konuşmam gerekirse Carole & Tuesday... Favorim oldu ya... Ne güzel bir şeydir bu böyle...

Hikâyemiz uzak gelecekte, Mars'ta geçiyor. Carole anası babası olmayan, part-time işlerde çalışıp bir tavan arasında yaşamaya çalışan, mümkün olduğunca da gidip sokakta orgunu çalarak şarkı söylen bir kızcağız. Tuesday'se politikacı annesinin gözetiminde sırça köşkünde yaşamış ama bundan daha fazlasını istediği için gitarını kapıp evden kaçmış. İkisi bir şekilde bir araya geliyorlar, besteler yapıp sağda solda şarkı söyleyip isim yapmaya çalışıyorlar. Kendilerine garip bir menajer buluyorlar, bir yerlerde sahne almaya çalışıyorlar, yarışmaya katılıyorlar vs. Burası bütün bestelerin yapay zekâ tarafından yapıldığı bir gelecek ve bizim kızların kendi besteleriyle var olmaya çalışmasını izlemek garip bir taraf tutma isteği uyandırıyor insanda.

Bones stüdyosunun animesi Carole & Tuesday. Kendilerine Fullmetal Alchemist başta olmak üzere bir sürü seriden aşinasınızdır. Netflix ortaklığıyla yapılmış bir seri aynı zamanda bu, bütçe büyük yani ve dolayısıyla animasyonlar müthiş, her karesi ayrı güzel bir manzara serinin.

Bu prodüksiyon büyüklüğü elbette serinin merkezi konumundaki müziklere de yansımış. Çoğunluğu Japon olmayan, Kanadalısından, Afrikalısına sürüsüyle kendi çapında gayet önemli müzisyenlerle çalışılmış. Bunu hem bestelerin Japon müzik trendlerinden kopuk oluşundan hem de vokallerin İngilizcelerinin gayet düzgün oluşundan rahatlıkla görebiliyorsunuz. Japon popüler müziğiyle bir alıp veremediğim yok tabii de farklı, daha evrensel bir sound söz konusu yani, onu demek istiyorum. Bölümlerdeki performans sahnelerini tekrar tekrar açıp izliyorum, öyle güzeller. Sadece bizim kızlarınkilerden de bahsetmiyorum, çok farklı türlerde müzik yapan çok fazla karakter var.

Hem soundtrack farklı farklı türlerde çok güzel şarkılardan oluşuyor, hem de dediğim gibi, animasyon konusunda da özen büyük olduğu için bu şarkıların performanslarını izlemek harika. Yazı bitince direkt YouTube'a geçip sahneleri tekrar tekrar izleyeceğim...

...dedim ama yazıyı bitirmeden YouTube'a geçiverdim. Sadece ben de değilim seriye tutku besleyen belli ki. "Şu karakter pisliğin teki ama şarkısı müthişti", "sırf başkarakterler kazansın istemişler, yoksa şunun rap'le operayı birleştiren şarkısı daha iyiydi" gibisinden sürüsüyle yorum yüz binlerce izlemeye sahip bir sürü Carole & Tuesday videosuna eşlik ediyor. Anime deyince ilk aksiyon falan gelir ya akla, böylesine ana akım olmayan bir serinin Japonya dışında bile bu kadar popülerleşmesi bile büyük bir olay bence.

Ha seriye dair bir endişesi olanlara da Mermaid Sisters'ın şarkısını yollamak istiyorum. Şarkı meme oldu bile: *tinyurl.com/ogz-141-mermai*

Ama hayır ya, bu güzelim seriyi böyle gaydiriguppak bir şarkı linkiyle sonlandırmaya içim el vermedi. Alın birkaç tane daha:

tinyurl.com/ogz-141-round
tinyurl.com/ogz-141-whisper
tinyurl.com/ogz-141-hold

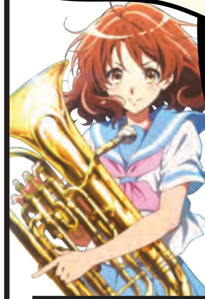
Durduramıyorum lan kendimi!

tinyurl.com/ogz-141-bulldog
tinyurl.com/ogz-141-unbreakable
tinyurl.com/ogz-141-hold



HAYALİNDEN VAZGEÇ VE ÖL.





YENİ ANİMELER

Oradan buradan birkaç duyuru önce: Rusted Armors, Tamayomi, Business Fish, Collar X Malice, Muhyo & Roji's Bureau of Supernatural Investigation (2. sezon), Ultraman (2. sezon), Yatogame-chan Observation Diary (2. sezon), There's No Cure for My Brother Being Around Me (3. sezon), Inu-Oh (film)

Söz müzik temalı animelerden açılmışken (bknz: yan sayfa) **Sound! Euphonium**'a da yeni bir anime geliyor. Kumiko'nun lisedeki 3. sınıfını anlatacakmış ama film mi seri mi açıklanmadı daha.

Gurren Lagann'ın yapımcılarından **Promane** diye bir film gösterime girdi Japonya'da, yorumları fena değil. Onun geçmişini anlatan bir film daha duyuruldu.

Mangasının bitişiyle üzen **Food Wars** animesinin 4. sezon duyurusuyla sevindirdi. The Plate of Gold yan ismiyle çıkacak seri Ekim'de başlıyor. Ramazan'a denk gelmedi çok şükür.

DEVAMI HAYAL KIRIKLIĞI YARATANLAR

Devamı ilk sezonunun kalitesini yakalayamayan animeler anketi yapıldı bu ay. Kaç kişinin katıldığı bilgisi yok ama katılım yüksek gibi geldi bana. Listede katıldıklarım da var (Haruhi, son sezonuyla Durarara) ama katılmadıklarım çoğunlukta (AoT'nin son sezonu efsane değil mi şimdi?). 20'lik listeyi sıralıyorum, bir bakın bakalım siz ne düşüneceksiniz:

1. Mr. Osomatsu
2. Lupin the Third
3. Attack on Titan
4. Sword Art Online
5. Kemono Friends
6. Psycho-Pass
7. Tokyo Ghoul
8. Mobile Suit Gundam: Iron-Blooded Orphans
9. The Melancholy of Haruhi Suzumiya
10. Natsume's Book of Friends
11. Love Live!
12. Code Geass: Lelouch of the Rebellion
13. Mobile Suit Gundam 00
14. Haikyu!!
15. Hozuki's Coolheadedness
16. Higurashi: When They Cry
17. A Certain Scientific Railgun
18. K-ON
19. Overlord
20. Durarara!!

KISA KISA

JoJo'nun yaratıcısı Hirohiko Araki: "Sherlock Holmes romanlarını okumasaydım JoJo'yu yaratmam mümkün olmazdı. Hikâye anlatımı temellerini ondan öğrendim."

Fire Force'un mangakası direkt olarak söylemese de hikâyesinin Promane filmi tarafından kopyalandığını ima etti.

Code Geass'ın yönetmeni Goro Taniguchi "bugün Code Geass gibi bir şey yapmama izin verilmezdi" dedi. Eleştirisi neyin anime yapılacağıyla ilgilenen komitelere. "Bana 'içine depresif elementler koyma, tutmaz' deniyor" diyor. Son 2-3 yıldaki depresif seri artışına bakarsak şüpheliyim durumun o olduğundan ama bilemiyorum tabii.

Naruto'nun roman serisi Ratsuden'e aynı yazardan 2 kitap daha geliyor. Biri Naruto biri Sasuke odaklı olacakmış.



Anime **ev videosu pazarı** Japonya'da 2017'de %2,9 düşmüş, **stream pazarıysa** %13 artmış.

Black Lagoon 2014'te araya girmiş, sonra kısa süreliğine gelip yine gitmişti. Eylül'de tekrar başlıyor bakalım.

Yakın zamanda geri dönüş yapan TV efsanesi Prison Break'in manga uyarlaması da başladı. Hikâyeyi en başından alıyor.

Akira Toriyama, Fransa tarafından şövalye ilan edildi.

Toriyama demişken, **Dragon Ball**'un eski editörlerinden biri Evolution filmini yorumladı: "Film hakkında veto hakkının olması için stüdyonun büyük bir ücret ödemesi gerekiyordu ve o zamanlar bu meblağ stüdyonun gücünü aştı ama Hollywood'u bugünkü kadar iyi tanıyor olsaydım ne yapıp eder o hakkın elde edilmesini sağlardım."

Geçen Nisan'da **Madhouse** stüdyosundaki şartların fazlasıyla kötü oluşundan bahsedip ses getiren bir animatör vardı. O günden bugüne hiçbir şeyin değişmediğini belirtti.

Favori Gundam'larımdan **Wing**'in 90'larda yayınlanmış G-Unit diye bir mangası var. Yenisi geliyormuş.

Kaiji'ye bir devam live-action filmi geliyor. Adı Final Game, tahmin edeceğiniz üzere mangadaki son hikâyeyi anlatacak.

Her gün karşılaşmayacağınız bir haber: **Rifle is Beautiful** animesinin seslendirmenleri Japon Ulusal Tüfek Birliği'nin halkla ilişkiler elçisi seçildiler.



İHSAN C. ASMAN

FACEBOOK YENİ PARA BİRİMİNİ TANITTI

Libra önümüzdeki seneye damgasını vuracak mı?

Facebook'un son yıllarda ardı arkası kesilmeyen skandalları bir kenarda dursun, Zuckerberg'in şirketi sürekli yeni ufuklara yelken açıyor. Zaten kendilerinin kripto para birimleriyle ilgilendiklerini biliyorduk, Haziran ayı içerisinde de malumun ilanı gerçekleşti. Evet sayın seyirciler, Facebook, kripto para birimi Libra ve dijital cüzdan Calibra'yı tanıtmış durumda. Genel olarak hem biraz mevzuyu açmayı hem de farklı kesimlerden gelen değişik tepkileri aktarmak istiyorum izninizle.

Öncelikle Libra'nın 2020'nin ilk yarısında hizmete sunulması hedefleniyor. Blok zinciri teknolojisine dayanacak Libra sadece Facebook üzerinden işlemeyecek; alt iştirakler Messenger ve Whatsapp aracılığıyla da hızlı para transferi yapabileceğiz. Ayrıca eBay ve booking.com gibi sitelerden de çevrimiçi alışveriş yapma olanağımız olacak ve diğer satış yöntemlerine göre Libra'nın kimi indirimlerle geleceği söyleniyor. Öte yandan Libra'yı biriktirmek için gelen Calibra, Facebook kullanıcısı olmayanları da hedeflediğinden ayrı bir uygulama olarak geliyor ama Whatsapp ve Messenger'a gömülü olarak da kullanılabiliyor. Son bir ilginç bilgi daha: Facebook esasen, döviz kuru dalgalanmalarından olumsuz etkilenen yerel para birimlerini ve para kazanan gelişmekte olan ülke sakinlerini (Biri Türkiye mi dedi?) ve/veya geleneksel banka hesabı olmayan dezavantajlı kişileri hedef alıyor.

Bu arada Libra'yla haşır neşir olan sadece Facebook değil, genel olarak da sağlam bir destek söz konusu. Şimdiye kadar 28 finans, e-ticaret ve teknoloji şirketi ve envai çeşit başka girişimci şirketin katıldığı Libra Ortaklığı'nın (Libra Association) kurulduğuna dikkat çekmek isterim. Bunlar arasında Uber'den Paypal'a, Spotify'dan Vodafone'a birçok tanıdık isim var. Hatta sürpriz bir şekilde Mastercard ve Visa gibi, Libra'nın ortaya koyduğu alternatiften ilk bakışta pek hoşlanmayacak gibi duran finans devleri bile ortaklığa katılmış durumda. Yakın gelecekte Amazon yahut Google gibi devler bu ortaklığın bir parçası olur mu bilinmez, ama durum şu noktada bile oldukça ciddi anlayacağınız. Yine Facebook farklı ülkelerde karşısına çıkabilecek her türlü yasal engeli aşabilmek adına farklı ülkelerde çeşitli regülatörlerle sürekli toplantılar yapmaktaymış.

Eh tüm bu gelişmeler yaşanırken çeşitli ülkelerden de konuyla ilgili Facebook'a tepkiler gelmeye başladı tabii. Mesela ABD'de demokratların Bankacılık Komitesi'ndeki en yüksek kıdemli üyesi senatör Sherrod Brown, Facebook'un "halihazırda muazzam bir güce sahip olduğunu ve bunun yanında kullanıcı gizliliğiyle ilgili kötü şöhreti göz önüne alındığında, finansal gözlemcilerin kesinlikle bu hamleyi dikkatle izlemesi ve incelemesi gerektiğini" belirtiyor. Bir diğer örnek de Fransa Maliye Bakanı; Facebook'un bu hamlesi için "asla gerçekleşmemeli" demiş. Ortalık önümüzdeki sene daha da kızışır muhtemelen. Bu sırada Facebook sözcüleri de "endişelerinizi yanıtlamak için buradayız" mesajı verip duruyor. Bakalım neler olacak?

Kısacası oldukça enteresan ve gelecekte hem para transferlerini hem de alışveriş alışkanlıklarımızı kökünden değiştirme ve pek tabii, birçok skandala kapı aralama ihtimali fazlaca yüksek bir gelişme bu. Ve bitcoin'den farklı olarak Libra'nın stablecoin olması, yani gerçek para birimleri sepetine direkt bağlı bir şekilde gelmesi de hedef kitlesini arttırabilir. 2020'de bu konuyu tekrar konuşmak üzere!

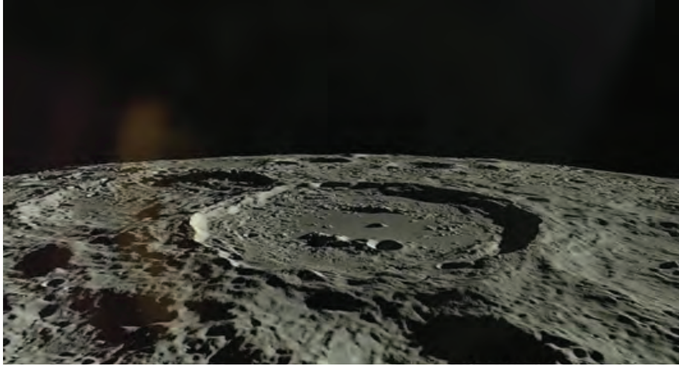
Ay'ın altındaki gizem

Neler oluyor Ay'da?

Baylor Üniversitesi'nde yapılan yeni bir araştırmaya göre Ay'ın en büyük krateri olan Aitken havzasının altında, ne olduğu anlaşılamayan, muazzam büyüklükte bir kütle keşfedilmiş. Peter B. James basın toplantısında kafa karışıklığını şu sözlerle özetlemiş: "Hawaii Büyük Adası'nın beş katı büyüklükte bir metal yığınını Ay'a gömdüğünüzü düşünün, işte bizim keşfettiğimiz kütle aşağı yukarı böyle bir şey!"

Bu gizemli durumu açıklamaya dönük iki tane önerileri var bilim insanlarının: İlki, krateri oluşturan asteroidden gelen metalin Ay'ın kabuğuna gömülmüş olma ihtimali. İkincisiyse Ay'ın sıvı magma yüzeyinin milyonlarca yıl önce katılaşarak inanılmaz yoğunlukta nikel oksit ve demir bırakması.

Hangi öneri doğru çıkar bilinmez ama gerçekten de bu keşfin hem Güneş Sistemi'ne hem Dünya'nın hem de Ay'ın ilk günlerine dair pek çok gizemi aydınlatması mümkün ileride (Gurren Lagann izlemeyenler anlamadı tabii, robotun girişi orası - Ö). ■ İHSAN A.

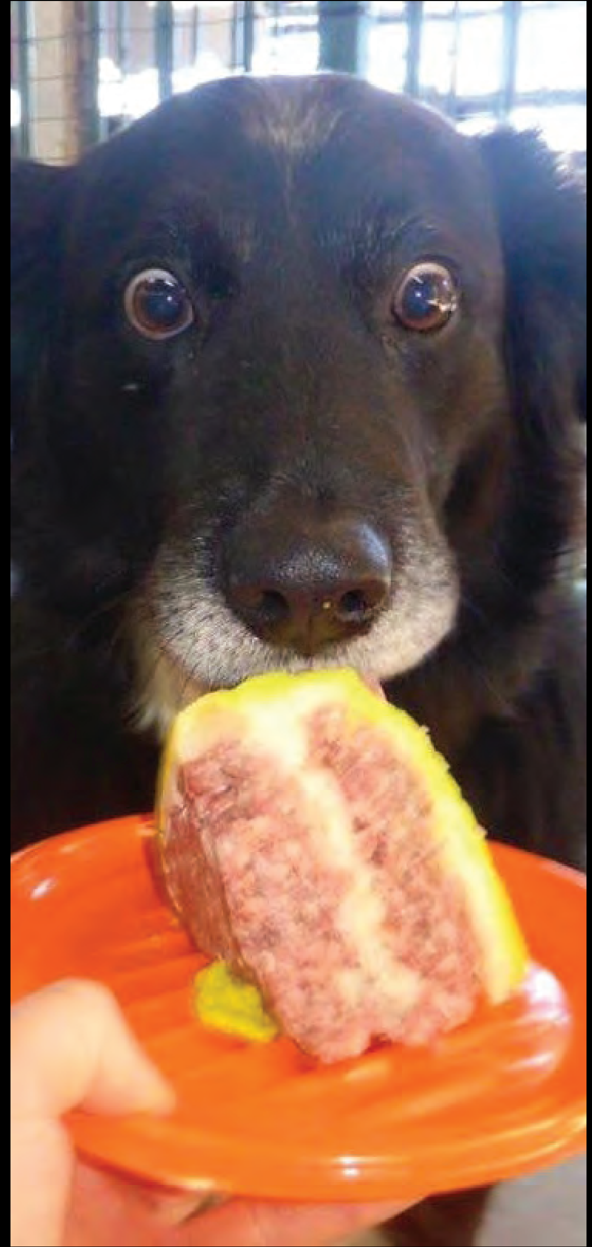


Derin sahtecilik

Siyasetçiler endişeli

Siyasilerin direkt kendilerine dokunana kadar pek ilgilenmediği teknolojik gelişmelerde gündem "deepfakes". "Derin öğrenme" ve "sahte" kelimelerinden ismi türetilmiş bu yöntem, derin öğrenme teknolojisi aracılığıyla resim, video ve seslerin yapay olarak üretimine olanak sağlıyor. Geçtiğimiz haftalarda internette paylaşılan Mona Lisa'nın konuştuğu videolar hepinize ilginç gelmiştir. Ancak Amerika'da 2020 yılında yapılacak başkanlık yarışında bu yöntemle oluşturulacak ses ve video kayıtlarının etkili olacağı siyasetçileri endişelendirmiş. Uzmanlarla görüşülerek bir yol haritası oluşturulmaya çalışılıyor ama konuyla ilgili bilgisayar bilimi profesörünün yaptığı açıklamaya göre video sentezi işinde çalışan 100 kişi varsa, orijinalliği saptama konusunda çalışan 1 kişi var. Son üç başkanlık seçiminde sosyal medyanın etkinliğini göz önünde bulundurursak bu durum ciddi bir kaosa dönüşebilir. ■ ARES





Evrimleşmiş gözler

Yerim ben onların kaşını

Herkes kedi gözlerinin duyguyu iletmekte etkili olduğunu söylese de bence köpekler bu konuda daha başarılı (Kim demiş ki onu? Isırtalım! - Ö). Portsmouth Üniversitesi'nde yapılan araştırmaya göre de köpeklerin insanlarla iletişim konusu sıradan bir konu değil. Binlerce yıl öncesinden, belki de ilk evcilleştirilmeye başladıkları andan itibaren köpeklerin yüz anatomisinin, insanlara daha "tatlı" görünebilmek adına değiştiği öne sürüldü. Köpekler ve kurtlar üzerinde yapılan araştırmada gözler üstündeki kaslar hariç bütün yüz kaslarının aynı olduğu belirlendi. Köpeklerde daha kısa olduğu belirtilen bu kaslar istek dahilinde kaşların hareket ettirilebilmesini sağlıyor. Bu evrimin görülmediği tek cinsse kökeni diğerlerine göre daha eski olan Sibirya kurdu. Onların da tatlılıkları yeter zaten. ■ ARES



Da Vinci'nin gizli notları

Bir nevi açık kaynak kodu

Döneminin yüzyıllar önünde olan yaratıcılığı ve zekâsı sayesinde sadece sanatçılık yönüyle değil, bilimsel açıdan da gelmiş geçmiş en büyük dehalardan kabul edilen Leonardo Da Vinci'nin eserlerine Victoria & Albert Müzesi'nin dijital ortamından ulaşmak mümkün hale geldi. Öncesinde sadece akademisyenlerin ulaştığı çizimler, notlar ve teorilere artık herkes erişebilecek. Da Vinci'nin rakiplerinden ve güç sahibi kötü niyetli insanlardan gizlemek için çeşitli kodlar altında hazırlamış olabileceği bu notları incelemek oldukça bilgilendirici ve eğlenceli olacaktır. Kim bilir, belki de şimdiye kadar fark edilmemiş bir teorisini siz bulacaksınız. Kesinlikle bakmaya değer. ■ **ARES**



Yeni Matebook iptal oldu

Huawei'nin çöküşünü mü izliyoruz?

Amerika'nın yaptırımları nedeniyle Huawei'yi zor günlerin beklediğini biliyoruz. Hali hazırda satışta olan ürünlerinden tutun da yeni çıkaracaklarına kadar hepsinde yeni bir tasarım sürecine girilmesi gerekiyor. Dolayısıyla en son Intel çip ve Microsoft yazılımı içeren Matebook serisinin yeni ürününün satışa sunulması ertelendi. Üstelik bu ertelemenin herhangi bir tarihi de yok. Şirketin kara listede kalması devam ettiği sürece Matebook serisinin üretimi ve geliştirilmesinin durdurulacağı belirtiliyor. Başta en çok satılan ürünü olan akıllı telefonlar olmak üzere Huawei'nin tüketici ürünleri bölümüne zarar verecek yaptırımlardan şirketlerin olduğu kadar tüketicilerin de negatif etkileneceğini daha önceden bu sayfalarda belirtmiştik. Bakalım önümüzdeki aya ne gibi haberlerle karşılaşacağız. ■ **İHSAN A.**



Gözetim iyiden iyiye görünmez olurken

Biri bizi gözetlesin mi?

Mobeseler yahut yüz tanıma teknolojileri bazılarımızı güvenli hissettirdikleri sebebiyle mutlu edebiliyor, ki olabilir de, ben şahsen yadırgamam. Ama Stirling Üniversitesi'nden gizlilik uzmanı William Webster'e göre bu süreç olabildiğince şeffaf ve etiksel ilerlemeli. Bunun için de daha geç olmadan toplumun bu tartışmaya katılması ve anlamlı bir diyalog yürütülmesi gerektiğini belirtiyor.

Peki bu teknolojiler bu kadar yaygınlaşmışken ne yapılabilir ki? Webster yakın zamanda San Francisco'daki yüz tanıma yasağını örnek veriyor. Anlamlı diyalog için de sosyal medyayı adres göstermiş gibi duruyor. Tartışmasını okumak için şöyle alalım sizleri: tinyurl.com/ogz-141-webster ■ İHSAN A.





Nvidia'dan yeni süper bilgisayar

Orta ayarda PUBG açar mı?

Nvidia dünyanın en hızlı 22. bilgisayarı olan DGX SuperPOD'u duyurdu. Sürücüsüz araba geliştiren firmaların yüksek gereksinimli bilgisayar ihtiyaçlarına yönelik olduğu belirtilen DGX SuperPOD, 96 DGX-2H süper bilgisayar ve Mellanox iletişim teknolojisinden oluşuyor. Sadece bir aracın basit bir veri biriktirme işleminin saatte 1 terabayt veri oluşturduğunu düşünürsek, bütün bir filonun topladığı verilerle oluşturulan hesaplamaların ne kadar güçlü bir bilgisayar istediğini anlayabiliriz. Nvidia'nın açıklamasına göre 9,4 petaflop işlem kabiliyeti sürüş, yol ve etkenlerinin hesaplamasında yeterli oluyormuş. 2015 yılında çıkarılan önceki modelin 25 günde yaptığı hesaplamaları yeni süper bilgisayarın 2 dakikadan kısa sürede yapması Nvidia'nın bu konuda yaptığı atılımın kanıtı olarak gösterilebilir. BMW, Continental ve Ford gibi otomotiv firmalarının yanı sıra Facebook, Microsoft ve Fujifilm gibi teknoloji firmaları da bu canavarı çoktan satın almışlar. Aslında bu bilgisayarda ne güzel CS:GO oynanır! ■ ARES

Baş ağrıtan iki kelime: Facebook ve gizlilik

Ama bize bilgi sızdıracaktın?

Facebook tarafından 2013 yılında hizmete sunula Grafik Arama isimli arama motorunun, ortak zevkle ve konularla ilgili olan kişilerin birbirlerini bulma konusunda kullanıcılara yardımcı olması için tasarlandığı belirtilmişti. Kişisel olarak hiç kullanmadığım bu motoru kullananı da görmedim diyebilirim. Dolayısıyla yıllar içinde öngörülen ilgiye ulaşamayan arama motoru kapatıldı. Ancak bu karar özellikle insan hakları konusunda araştırma yapan resmi ve gönüllü grupların büyük tepkisini çekti. İnsan haklarını ihlal eden durumları bu arama motorundan yapılan spesifik başlıklarla tespit ederek konuyla ilgili harekete geçen grupların eli kolu bağlanmış oldu. Son zamanlarda karşılaştığı bilgi sızdırılması konularıyla başı ağrıyan Facebook'un bundan sonra daha dikkatli olmak için böyle bir adım attığı düşünülüyor. ■ ARES





Hacettepe'de Yapay Zekâ Mühendisliği bölümü açılıyor

Sürekli olması dileğiyle

Maalesef bu satırlarda Türkiye'yle ilgili gelişmelere pek yer veremiyoruz, dolayısıyla böyle güzel haberleri yazmak bir başka oluyor. Evet, Hacettepe Üniversitesi'nden gelen açıklamaya göre, 2019-2020 yılı itibariyle Türkiye'nin ilk Yapay Zekâ Mühendisliği bölümü açılacakmış. Programa 30 öğrenci kabul edilecekmiş.

Programlamaya Giriş, Yapay Zekâ Prensipleri, Bilgisayarlar ve Etik ve birçok seçmeli ders mevcut. Ne diyelim, hayırlısı, umarım Türkiye'de ilk olan bu bölüm başka üniversitelere de yayılır ve yetkin mühendisler yetiştirilir. Şuradan daha fazla bilgiye ulaşmak mümkün: tinyurl.com/ogz-141-hacettepe ■ İHSAN A.

MONSTER ABRA A5 V15.2



Ülkemizin medarı iftihar donanım markası Monster yeni modellerini piyasaya sürdü, biz de inceleyelim istedik. İftihar falan derken de boşa söylemiyorum. Her geçen sene kendini bir adım daha geliştirip artık dünya devlerine kafa tutar hale geldi Monster. Yakında da Kıbrıs ve Orta Doğu'nun ardından Berlin'de ilk Avrupa mağazalarını açmaya hazırlanıyorlar.

Her sene gelişiyor dedik ya, Monster Abra A5 V15.2 açık ara şu ana kadar gördüğüm en güzel tasarıma sahip Monster modeli. Çok sade ama sade olduğu kadar havalı görünüyor. Hepsinden öte çok ufak bir gövdesi var, ki bu da makineyi çantanıza atıp yanınızda götürmeyi kolaylaştırıyor. Abra A5 V15.2'nin 15" büyüklüğündeki ekranının çerçevesi oldukça ince. Üstelik piyasadaki rakipleri gibi bu ince ekranın alt kısmında kocaman bir boşluk yok ve ekran menteşeleri kasanın bittiği noktada. Yani kasanın büyüklüğü 15"den çok az büyük, bu da onu piyasadaki en küçük dizüstü sistemlerden biri yapıyor. Üstelik ağırlığı da sadece 2.1kg, şaka gibi.

Anlayacağınız tasarım anlamında gerçekten güzel bir iş çıkarmış Monster. Ama iyi tasarım iyi üretim olmadan bir işe yaramıyor. Çok küçük ve hafif sistemlerin de Aşil Topuğu daima esneyen, yamulan, zayıf ve ucuz gözüken parçalardır. Ama Abra A5 V15.2'nin sağlam gözükmeyen bir yerini bulmak için hayli debelenmeniz gerekecek. Ben özenle her köşesini eğip bükmeye çalıştım, monitörün tam en alt noktasında Monster logosunun olduğu yer dışında hiçbir noktada bir esneme görmedim. Kısacası küçük, hafif ve şık olmasıyla yetinmemiş, taş gibi bir sistem de yapmışlar.

Performans idaresi

Performans kısmına geldiğimizdeyse, yukarıda bahsettiğim tasarım tercihleri ve cihazın boyutları bir anlamda performansının da limitlerini gösteriyor. Zira bu büyüklükteki bir kasaya GTX 2080 koyup onu yeterli derecede soğutmak fiziğe aykırı. Zaten Monster bu modeli giriş ve orta arası bir noktaya konumlamış, fiyatını da çok makul tutmuş. Bizdeki modelde tüm yeni seri Abra'lardaki gibi 4GB GeForce GTX 1650 var. İşlemci olarak biraz daha rahat davranıp Intel Core i7-9750H kullanmışlar, yanına da 8GB 2666MHz DDR4 eklemişler. Böylece ortanın bir altı bir performans yakalamışlar.

Bu konfigürasyon kulağa çok da süper gelmiyor ama 6.199TL'lik fiyata ve bu üretim kalitesine bana sorarsanız mucize gibi. O kadar uzun zamandır 10.000TL'nin altında bir sistem incelememiştim ki... Üstelik üzerinde 256GB'lık orta performans bir SSD'le geliyor. Cihazın üzerinde iki boş (M2 ve SATA) disk yuvası da var.

Biliyorsunuz Monster'ın en güzel yanlarından biri satın alırken özelleştirebiliyor olmanız. Mesela ben olsam 8GB'ı 16GB'a çıkarıp bir de 1TB sabit disk eklerdim. Fiyatı da 7.000TL'ye gelirdi.

Denediğim AAA oyunlarda yüksek ayarlarda 45-60 fps arası bir performans aldım. Online oyunlardaysa ortalamam kararlı olarak 60 fps'nin üzerindeydi.

Giriş ya da orta seviye oyun bilgisayarı arıyorsanız ve oyun bilgisayarınızı okula, ofise, yazlığa götürmek istiyorsanız Abra A5 V15.2 gayet iyi bir seçim. Hafta sonu evde monitörünüze bağlayarak arkadaşlarınızla The Divison 2 oynayıp pazartesi günü de ofiste patrona sunum yapacaksanız bu bilgisayar işinizi görür. Üstelik okul ve iş için kullanacaksanız bu küçük gövdeye geniş geniş yerleştirilmiş numpad'i olan klavyeyi çok seveceksiniz. Tuşların hissiyatı ve yazması çok iyi, üstelik 4 bölgeli RGB ışıklandırması var. Touchpad'i kullanışlı ama fare butonları ayrı tuş olsa daha iyi olurmuş.

Kaç display port çok display port'tur?

Ayrıca 2 Watt'lık iki hoparlör ses seviyesi olarak bu boyutta bir laptop için çok başarılı, oyun oynarken, video izlerken duymak için debelenmiyorsunuz. Ürünün sağ tarafında 1 kart okuyucu, iki adet de USB 3.0 portu; sağ tarafta iki adet USB 3.1 Gen 1 portu, kulaklık, mikrofon ve RJ45 portu var. Arka tarafındaysa iki adet display port, bir HDMI, bir tane de Type-C bağlantısı bulunuyor. Bu ekran çıkışı bolluğunu çözemedim açıkçası, ilk defa bu kadar display portu olan sistem görüyorum. Ama fazlası göz çıkarmaz, bol olsun daha iyi.

Ama belki tüm bunlardan önemlisi Monster'ın teknik servis konusundaki vaatleri. Geçtiğimiz ay İstanbul Kadıköy'de yeni teknik servis merkezlerini açtılar ve ben de gezme şansı buldum. Mekânın uzay üssü gibi döşenmiş olması bir yana, kullanıcının hayatını kolaylaştırmak için tasarlandığı hissediliyor. Üstelik Monster ömür boyu ücretsiz bakım desteği veriyor. Her 6 ayda bir teknik servise götürüp veya gönderip cihazın temizliğini, kontrollerini ücretsiz olarak yaptırabiliyorsunuz. Arızalarda da en fazla 3 iş günü içerisinde sorunları çözdüklerini söylüyorlar. Altını çize çize "biz teknik servisten para kazanmıyoruz, mutlaka gerekmedikçe kullanıcıya hiçbir masraf çıkarmıyoruz" diyorlar. ■ **TUĞBEK**

6-7 BİN BAREMİNDE BİR DİZÜSTÜ DÜŞÜNÜYORSANIZ ABRA A5 İLK DEĞERLENDİRECEKLERİNİZDEN OLSUN.

ASUS ROG STRIX SCAR III G731G



Asus'un ROG Strix serisi gerçekten ilginç. Hemen her ürün grubuna yayılmış olan bu seri başta Republic of Gamers markası altındaki daha hesaplı ürünleri kapsar gibiydi. Ama sağlam fiyat performans dengesi ve ürün tasarımındaki ayakları yere basan ve akıllı tercihler, Strix'i diğer ürün gruplarından daha popüler hale getirdi. Son iki yıldır Asus da Strix ürünleri için daha üst seviye modeller çıkarır oldu. Aynı Asus'un içinden bir ROG markası çıktığı gibi, ROG'un içinden de bir Strix çıkarsa şaşırmayacağım.

Strix ailesinin en popüler üyesi de dizüstü oyuncu bilgisayarlarındaki SCAR ve bu oyuncu canavarı yeni iterasyonu SCAR III'ün 17" modeliyle ofisimizi ziyaret etti. Detaylara girmeden önce SCAR'ın bir de HERO isminde bir ikiz kardeşi olduğunu söyleyeyim. Aralarındaki fark birinin FPS diğerinin MOBA oyuncularını hedeflemesi. SCAR, FPS için olan.

ROG Strix SCAR'ın bu yeni versiyonunda ilk dikkatimi çeken üzerindeki 144Hz 3ms IPS ekran oldu. Yüksek tazeleme oranı hem ekranın akıcılığını arttırıyor hem de mücadeleye dayalı oyunlarda avantaj sağlıyor. Aslında Strix SCAR III'ün bir de 240Hz ekrana sahip modeli var ancak bizim incelediğimiz 144Hz'di.

Bu hertz'e bu GPU

Elbette yüksek tazeleme hızına sahip bir monitörün faydasını görebilmek için sistem performansının buna ayak uydurabilmesi ve oyunları 144 FPS oynatabilmesi gerekiyor. Benim incelediğim model Intel Core i7-9750H işlemci, 16GB 2666MHz DDR4 bellek ve GeForce RTX 2060 ekran kartı sayesinde bunun altından kalkabiliyordu. En popüler FPS/TPS oyunlardan Fortnite ve Counter-Strike'la yaptığım denemelerde en üst ayarlarda tutarlı olarak 100 Hz'in üzerinde sonuç aldım. Ama ekran tazeleme hızı 240Hz olsa, sanıyorum ekran kartının da en az GeForce GTX 2070 olması gerekirdi ki hakkını verebilsin.

Mücadele oyunlarını bırakıp AAA oyunlara geldiğimizde performans da düşüyor elbette ama halen sağlam görüntü kalitesi ve performans alıyorsunuz. Mesela The Division 2'de Ultra ayarlarda ortalama 60 FPS performans alabildim. Elbette ayarları düşürerek FPS'yi de yukarı zorlayabilirsiniz. Burada yüksek grafik kalitesiyle yüksek tazeleme hızı arasında seçim yapmak size kalmış. Ama avantajımız ekranın 144Hz destekleyerek buna imkân sağlaması.

Strix Scar III 128GB ila 1TB arasında değişen SSD'lerle geliyor. Bizdeki model 256GB'a sahipti ve sürücü okuma yazma performansları fazlasıyla tatmin ediciydi. Ayrıca SSD ne olursa olsun bir de 2.5" 1TB SSHD'ye (Hybrid Drive) sahip. Asus'un standart HDD yerine SSHD tercih etmiş olması iyi olmuş, yoksa tez vakitte sürücü yükseltmenizi tavsiye edebilirdim. Ayrıca çift sürücü yuvası olması önemli bir özellik. Artık ince oyun bilgisayarlarının çoğu tek M2 sürücü yuvasıyla gelir oldu, tercih yaparken buna dikkat etmekte fayda var.

Doğru tercihler, doğru ergonomi

Bu yeni modelle birlikte kasa tasarımı da değişmiş ve SCAR ergonomi olarak da kendini biraz daha yukarı taşımış. Öncelikle yeni kasa tasarımı çok şık gözüküyor. İlk SCAR'dan çok biraz daha Zephyrus'a yaklaşmış gibi çizgileri. Üretim kalitesi de çok sağlam. Cihazın hiçbir yeri esneyen, gevşeyen, zayıf ve ucuz hissettiren yapıya sahip değil ki bu ince oyuncu bilgisayarlarında çok gördüğüm bir hata. Ama Strix SCAR III açıkçası taş gibi hissettiriyor.

Ergonomi açısından klavye ve touchpad de üzerine düşeni yapıyor. Her biri tek tek RGB aydınlatılmış Chiclet tipi tuşlar çok iyi hissettiriyor. Oldukça geniş olan touchpad'in kullanımı da çok iyi ve fare tuşları ayrı olarak eklendiği için çok kolay olmasa da touchpad'le oyun oynamak nispeten mümkün.

Strix SCAR III'de beni en çok memnun eden tasarım noktalarından biri de portların yerleşimi oldu. Asus cihazın sağ tarafına tek bir port dahi koymamış, bu sayede siz oyun oynarken oradan çıkan kablolar farenize dolanmıyor. Elbette solaklar için bir faydası yok bunun. Cihazın sol tarafındaysa 3 adet USB 3.1 portu ve kulaklık girişi bulunuyor. Daha ağır kabloların bağlantılarıysa arkaya alınmış: RJ-45 ağ girişi, HDMI 2.0b portu, USB 3.1 Type-C ve adaptör girişi. Kısacası Asus bir oyuncu bilgisayarı için ideal port miktarı ve dizilimini SCAR III'le yakalamış.

Sistemde beni şaşırtan son noktaysa 4W'lık çift hoparlörün performansı oldu. İnce bilgisayarlardan adam gibi ses çıkmasına alışkın değiliz sonuçta. Ama Strix SCAR III'e hoparlör veya kulaklık takmadan çok rahat oyun oynayabilir, video izleyebilirsiniz. Elbette baslardan feragat edeceksiniz.

Kısacası ROG Strix SCAR III'le Asus bir oyuncu dizüstü sisteminde olabilecek bütün doğruları yapmış. Açıkçası yüksek konfigürasyon çıkarmak, metal gövde yapmak herkesin harcı, ama sırf bunlarla kaliteli ürün olmuyor. Önemli olan bu doğru tercihleri ve bileşenleri bir araya getirmek. Elbette bu kadar doğru ve kalite üst üste gelince Strix çok da hesaplı bir sistem değil. Piyasaya henüz gireceğinden net fiyatı belli değil ama diğer ROG modellerine bakarak 15-20.000 TL aralığında olacağını tahmin edebiliriz. Ama bu aralarda oyuncu bilgisayarı bakıyorsanız ROG Stric SCAR III'ü sakın es geçmeyin. ■ **TUĞBEK**



LENOVO LEGION T530

Lenovo'nun Legion serisi görünüm ve özellik olarak en çok değişen serilerden. Bu sene başında yenilenen seri eski modellerden bütünüyle farklı. Ben de nihayet bu serinin amiral gemilerinden T530 masaüstü modelini inceleme şansı buldum.

Bu yeni modelin en çok göze çarpan özelliği tasarımı. Daha Apple'ın MacRende modelleri duyurulmamışken gördüğümüz bu yeni Legion tasarımı ön tarafta yuvarlak delikli bir ızgara ve onu ön plana çıkaran led aydınlatmayla kendini gösteriyor. Bir üst seri olan Y'de bu aydınlatma RGB gökkuşağı, ancak Legion T530'da sabit kırmızı. Bence tek rengin hiç mahsuru yok ama diğer yandan incelemeyi LGBT Pride Month'da yaptığımdan sanki Y modelini incelesem daha uygun olabilirdi.

Legion T530'un tasarımındaki diğer bir göze çarpan etmense kasanın üzerindeki oldukça belirgin taşıma kulpu. Bu kulp sayesinde hem gerçekten çok daha rahat taşınabilir hale geliyor sistem, hem de görünüme çok daha dinamik bir hava katıyor. Ayrıca kasanın tüm üst yüzeyi yuvarlak desenli kabartma bir dokuya sahip. Bu dokunun uzun vadede temizliği büyük bir soru işareti olsa da iyi göründüğü bir gerçek.

Kasanın üzerinde iri ve elinizi attınız mı kolay bulunacak bir güç düğmesi, 2x USB 3.0 yuvası ve kulaklık, mikrofon girişleri bulunuyor. Arkadaysa 2x USB 2.0, 2x USB 3.0 ve 2x USB 3.1 Gen2 var. Bir Type-C veya Thunderbolt eksikliği hissediliyor ama USB 3.1 Gen2 yuvasına yer vermiş olmaları takdir edilesi. Bu süper hızlı porta hâlâ nadiren rastlıyoruz. Kısacası kasanın sadece tasarımı değil üzerindeki portlar da beni memnun etti.

Ama o da nesi?

Legion T530'un kasasına hayran kalsam da yan kapağını açıp içine baktığımda büyük hayal kırıklığına uğradım. Legion T530 dışında ne kadar ince ince işlenmiş ve kaliteliyse içeride de bir o kadar özensiz ve sıradan. MiniATX bir anakart, stock soğutmalı bir işlemci, sadece 2 SATA yuvası. Ne genişleyecek bir opsiyon var kasanın içinde ne de hayatı kolaylaştıracak detaylar. Hatta kasanın yan kapağı dahi o kadar zor geri takılıyor ki şaşırmamak elde değil.

Zaten kasanın ne kadar boş olduğuna inanmakta zorlandım. Çok daha küçük yapsalar soğutması da daha kolay olurmuş. Kasanın ebadını haklı çıkaran tek şey ileride çok büyük bir ekran kartı takmanıza olanak tanıması. Ama güç kaynağının ne denli destekleyeceği meçhul. Kasanın içinde soğutma adına da gösterilmiş hiçbir çaba yok. Önde ve arkada birer standart fan sadece.

Peki konfigürasyon?

Kasanın dış tasarımına 9, iç tasarımına 2 puan verdikten sonra gelelim konfigürasyona. Bizdeki model Intel Core i7-8700 işlemci, GeForce GTX 1660 Ti ekran kartı ve 16 GB DDR4 belleğe sahipti. Yani orta seviyede sağlam performans verecek bir konfigürasyon. Zaten AAA oyunları zorlanmadan Ultra ayarda oynatıp, online oyunları 100Hz üzerinde coşturabiliyor.

Ayrıca sistemin üzerinde 256GB SSD ve 2TB HDD bulunuyor. Takdir ettiğim diğer bir nokta SSD'nin de hem okuma hem yazmada kolayca 1.000MB/s hızları geçebilen ortalamanın üzerinde bir model olmasıydı. Üstelik son zamanlarda incelediğim birçok sistemin aksine Freedos değil adam gibi Windows'la geliyor. Gerçi Home ve tek dil sürümü ama olsun, hiç yoktan iyidir. Bu kadar özelliğe rağmen fiyatı da 10.498TL. Hiç fena değil açıkçası.

Üstelik Legion T530 beraberinde oyuncu klavye ve faresiyle geliyor. Şunu net olarak söylemeliyim; hayatımda gördüğüm en kötü tasarlanmış oyuncu klavye-fare seti olabilir bu. Görüntüsü saçma sapan, kullanışlılığı sıfır. Klavye gereksiz yere tuşları tekrarlıyor, mesela "teekrarlıyyyor" gibi saçma bir şey yazıp irkilebiliyorsunuz. Fareyse rahat olmadığı gibi çok hafif olan yan tuşlara yanlışlıkla basıp duruyorsunuz. Ama yine de buradan puan kırmayacağım, çünkü bu bileşenler ve fiyata sahip olduktan sonra Legion T530'un içinden bedava çorap çıksa sevinilir.

Kısacası "Zaten alıp koyacağım odama, içini mi açacağım?" diyorsanız tasarım ve fiyat/performans olarak sağlam bir alternatif Legion T530. Ama bilgisayarınızla haşır neşirseniz, alıp zamanla geliştirmeyi seviyorsanız, Legion T530'un içi sizi de hayal kırıklığına uğratabilir. Umuyorum Lenovo ileride içi dışı bir Legion'larla gelir. ■ **TUĞBEK**

WD MY PASSPORT GO 500GB

Harici taşınabilir SSD'ler ufak ufak hayatımıza girmeye başladı ve HDD'lerin hayata tutunduğu son kaleyi, veri depolama ve taşımayı da kuşattılar. Halen eski teknolojiyle arasında byte başına dört kat gibi bir fiyat farkı olsa da, taşınabilir disk için SSD tercih etmenin ciddi avantajları var. Gelin WD My Passport Go'yla bu avantajları kurcalayalım.

Eğer WD'e sorarsanız My Passport Go, 2.5" bir taşınabilir diske göre yaklaşık 2.5 kat daha hızlı. Ama kime göre, neye göre, neye kıyasla? Diski bilgisayarımıza takıp hızlarına bir baktık, yaklaşık 240MB/s yazma hızı, 430MB/s de okuma hızı ölçümledik. Yüksek performanslı oyuncu SSD'leriyle kıyaslayınca oldukça vasat, özellikle yazma hızı ucuz bir SSD'nin bile çok altında. Ama 2.5"lik sabit disklerle kıyaslayınca gerçekten de yazmada 2.5 kat, okumadaysa 4 kat bir fark var.

Harici diskimizin hızlı olması demek oyun kurup oynayabiliriz demek. Yazma hızı yüzünden oyunların kurulması biraz vakit alabiliyor ama bir kere kurdunuz mu sonrasında çok sıkıntı yaşamıyorsunuz. Üstelik My Passport Go hem PS4'ü hem de Xbox One'ı destekliyor. Yani konsolunuzun hem kapasitesini, hem de disk hızını arttırmanızı sağlayabilir.

SSD'nin diğer bir özelliği, hareketli parçası olmadığı için, darbelere dayanıklılığı. Üstelik My Passport Go'nun çevresindeki renkli parçası kauçuk ve çarpmalara karşı onu daha da güçlendiriyor. Bu sayede 2 metreye kadar mesafelerden düşmeye dayanıklı. Aynı zamanda çok küçük ve hafif. Eni 6.7cm, boyu 9.5cm, kalınlığı 1cm ve bu onu en küçük harici diskin bile yarısından küçük yapıyor. Ağırlığıysa sadece 55gr.

Anlayacağınız küçük, hafif ve dayanıklı olması sayesinde çok daha mobil ve teknolojisi sayesinde çok daha hızlı taşınabilir SSD'ler. Artık eski tip diski tercih etmenin tek sebebi aradaki fiyat farkı olabilir. 500GB'lık modelin 619TL, 1TB'lık modelin 1.199TL'lik fiyatı çoğumuzun tadını kaçırabilir. Ama 1-2 sene içinde bu fiyat farkı da kapanacaktır. ■ **TUĞBEK**





WD_BLACK SN750 500GB

SSD alemlerinin en iddialı markalarından WD_BLACK, özellikle Samsung EVO serisiyle en yüksek performans için uzun süredir sıkı bir rekabette. Haliyle yeni modeli de heyecan yarattı, özellikle bizde. Ama yakından baktığınızda geçen sene çıkan SN700 modelinden çok da farklı değil. Aynı bellek modülleri ve kontrol çipini kullanıyor. SN750'nin yenilikleriyse seriye 2TB'lık modelin eklenmesi, firmware'in yenilenmesi ve fiyatın düşmesi.

Anlayacağınız SN750 bir parça ara bir model. Ama bu kötü olduğu anlamına gelmiyor çünkü SN700 zaten çok yüksek performanslı bir modeldi. SN750 de 3.430 MB/s'yi bulan okuma ve 2.600 MB/s'yi bulan yazma hızıyla piyasada bulabileceğiniz en hızlı SSD'lerden biri. Aynı ayardaki Samsung 970 EVO'yla kıyasladığımızda hemen hemen aynı performanstalar. Bazı benchmark'larda biri bazılarında diğeri %5 öne geçiyor.

WD_BLACK SN750'nin piyasadaki tüm SSD'lerin önüne geçen özelliğiyse sadece 9 Watt'lık güç tüketimi. Bu yüzden de Western Digital yeni firmware'le birlikte Dashboard'a yeni bir özellik eklemiş. Artık SSD'nizi oyun moduna alabiliyorsunuz. Bu da sürücünün uyku moduna geçmesini engelleyerek sürekli hazırda tutuyor. Getirdiği performans artışı oldukça düşük ama SN750'nin en üst performansı hedeflediğini düşünürseniz bu da bir kâr. Ayrıca WD SSD Dashboard yazılımının piyasadaki en iyilerden biri olduğunu da ekleyeyim.

Kısacası SN750 çok sağlam bir ürün, ancak ortalığı yıkacak kadar da fark getirmiyor. Sanıyorum bunun için gelecek sene çıkması muhtemel 96 katmanlı yeni modelini beklemek gerek. Performans olarak çok güçlü olsa da 900TL'lik fiyatı yüzünden fiyat/performans oranı hayli düşük. Bu yüzden SN750'yi fiyatta derdi olmayan ve mutlaka en yüksek performansı hedefleyenlere öneriyorum. ■ **TUĞBEK**

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>LOG.COM.TR</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
...
</BODY>
</HTML>
```

Üç ay içinde, iki konferans bir workshop şeklinde geçen yoğun programımı atlatmamın şerefine bu ay yepyeni sistemlerle karşınızdayım. İlk olarak geçen ayki APU'lu Ekonomik Bütçe sistemi için, içerisindeki Radeon Vega 11 grafik işlemci sayesinde benzer bir mantıkta işleyen Ryzen 5 2400G'li bir sistem oluşturdum. Fiyat/Performans sisteminde çok bir değişiklik olmasa da kendisini RX 570'le taçlandırdım. Üst-Orta Bütçe ve Yüksek Bütçe'yse tamamen yenilendi. GTX 1660 Ti'lar mı dersiniz, yoksa Threadripper 1920X'ler mi beğenirsiniz, onu artık bilemem. Eh o halde bütçenize göre yumulun! Önümüzdeki ay görüşmek üzere! ■ İHSAN A.





SEÇENEK 1: EKONOMİK

	İŞLEMCİ/APU	ANA KART
	AMD RYZEN 5 2400G	B450M PRO4
	1.032 TL	593 TL
BELLEK	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-3000MHZ C16 8GB	500GB 7200RPM 32MB SATA 6.0GB/S HDD	500W 80+ EU KUTUSUZ
343 TL	272 TL	243 TL
TOPLAM: 2.483 TL		

SEÇENEK 2: FİYAT / PERFORMANS

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
MSI RX 570 ARMOR 4G OC GDDR5	AMD RYZEN 3 2200G QUAD-CORE 3.5GHZ-3.7GHZ	GA-AB350M-D3V AMD B350
1.278 TL	734 TL	533TL
BELLEK	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-2400MHZ C16 8GB (1X8GB)	500GB 7200RPM 32MB SATA 6.0GB/S	500W 80+ SILVER KUTUSUZ
360 TL	272 TL	340 TL
TOPLAM: 3.517 TL		

SEÇENEK 3: ÜST-ORTA

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
GEFORCE GTX 1660 TI 6GB GDDR6	AMD RYZEN 7 2700	PRIME B450-PLUS
2.300 TL	1.781 TL	744 TL
BELLEK	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
16GB (2X8GB) DDR4 2400MHZ CL16 1.2V	1TB 7200RPM 64MB SATA 6.0GB	600W 80+ EU
565 TL	306 TL	401 TL
TOPLAM: 6.097 TL		

SEÇENEK 4: YÜKSEK

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
GEFORCE RTX 2080	AMD RYZEN THREADRIPPER 1920X	X399 SLI PLUS
6.793 TL	5.692 TL	2.407 TL
BELLEK	**SSD/HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-2666MHZ C16 32GB (2X16GB) DUAL 1.2V	SSD: SATA 6.0GB/S(SATA3), 560-530MB/S 7MM HDD: 3TB 5400RPM 64MB SATA 6.0GB/S	600W 80+ EU
1.516 TL	986 / 659 TL	401 TL
TOPLAM: 18.454 TL		



Piksel Günlükleri

Yapay Hoca

Hatırlarsanız daha önce FIFA 2000 yüzünden karakolluk oluşumu size anlatmıştım (Saat 22:00'den sonra internet kafede oynadığım için polis tarafından götürülüp ifade vermiştim). Bu olaydan kısa süre sonra evimize PS1 girmişti. Tabii tahmin edersiniz ki benim aldığım ilk oyunlardan biri de FIFA 2000 olmuştu. Oyunu çok sevsem de kıl olduğum iki tane eksikliği vardır bu arada: Türkiye Ligi komple olmasına rağmen anormal şekilde Galatasaray ve Türk Milli takımının oyunda yer almayışı. Bu yüzden her iki takımı da kendim yaratmak zorunda kalırdım.

İşte kendi yarattığım el emeği göz nuru milli takımımızla Dünya Kupası oynadığım bir gün Hollanda'ya karşı maç yapıyordum ve işler pek parlak gitmiyordu. Oyunu bilenler hatırlayacaktır, kayarak müdahale ettiğinizde birini sakatlarsanız oyun durana kadar seke seke oynamaya devam ederdi. Ben de nasıl olduysa art arda iki tane kayarak müdahaleyle iki savunma oyuncusunu birden sakatlamayı başardım Hollanda'nın. Üstelik hakem hiçbirine de faul vermemişti.

Nihayetinde top taca çıktı ve oyun durdu. Fakat baktım ki Hollanda sakat oyuncularından sadece birini değiştiriyor, 3 tane de oyuncu değişikliği hakkı olmasına rağmen hem de! Belli ki oyunun yapay zekâsı tek seferde bir tane sakat oyuncuyu çıkarmak üzere kodlanmıştı. Savunmanın göbeğinde yer alan sakat oyuncu maçın geri kalanında seke seke oynamaya devam etti ve ben de adamın yanından her seferinde güle oynaya geçerek golleri dizdim. Bu esnada da Hollanda alakasız oyuncu değişiklikleri yapmaya devam ediyordu işin garip tarafı.

O gün soğudum işte FIFA'dan, içimde bir şeyler koptu resmen, tekrar oynayasım gelmedi. Kısa zaman sonra da arkadaşlar Winning Eleven 4'ü gösterince temelli olarak ayrıldık kendisiyle. Hele ki EURO 2000'de Rüştü'nün afro sarı saçlı siyahi olarak yapıldığını görünce ne kadar doğru bir karar verdiğimi bir kez daha anladım. ■ EMRE S.



KONSOL

TOMY TUTOR

Bir sen eksiktin Tomy

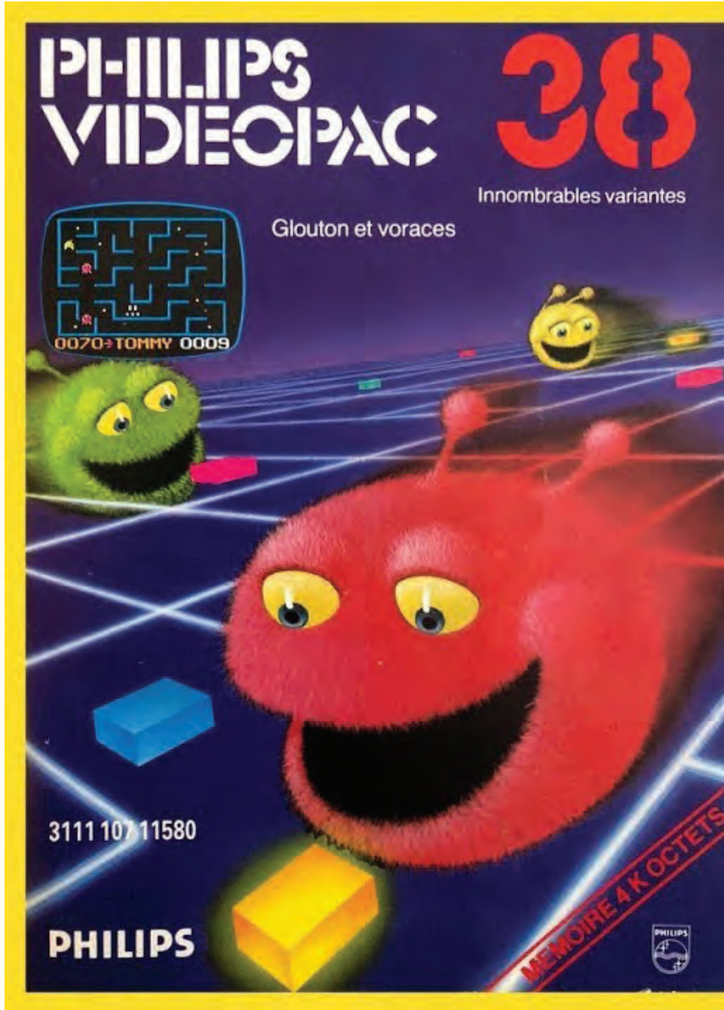
Atari 2600'ün büyük başarısıyla birlikte video oyunları 80'lerin başında pek çok yatırımcının dikkatini çeken büyük bir pazara dönüşmeye başlamıştı. İşte bir oyuncak firması olan Tomy de 1982'de bu piyasa girmek istedi ve konsol / ev bilgisayarı kırması ilk cihazını piyasa sürdü: Tomy Tutor (Japonya'da Tomy Pyuuta Jr).

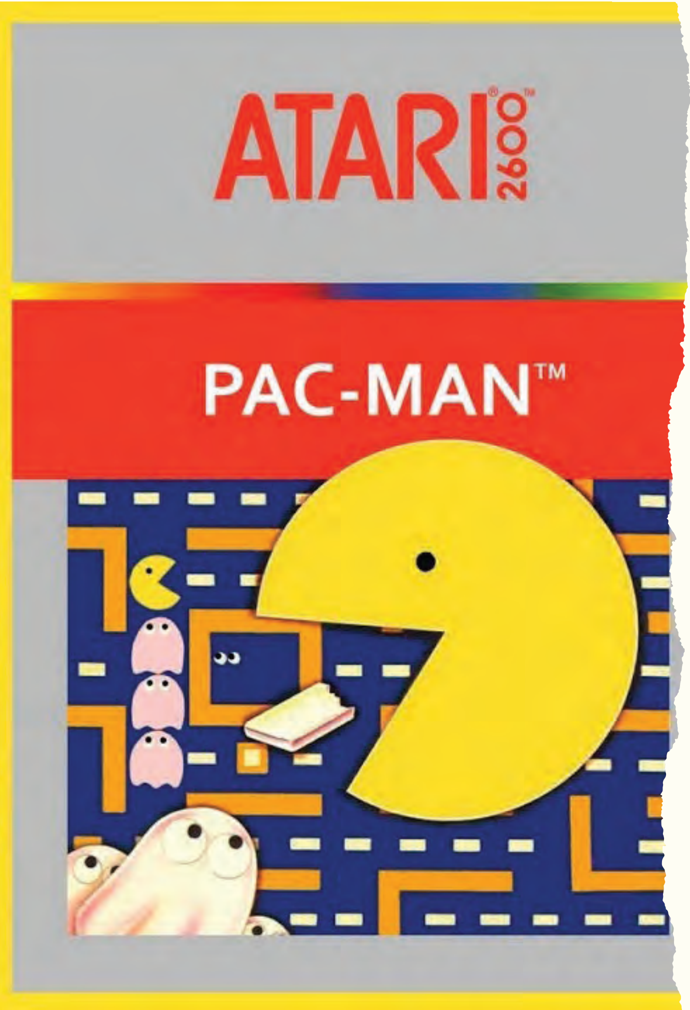
Konsol performansını tam olarak sergileyemese de dönemi için hayli güçlü sayılabilecek bir 16-bit işlemciye sahipti. Pazar hedefleriyse anababaların denetimi olmadan çocukların rahatça kullanabileceği ve eğitim amaçlı da kullanılabilen bir konsol-bilgisayar ürünü sunmaktı. Firma yatırımını hayli büyük tuttu ve konsola Latin alfabe bir klavye ekleyerek derhal Batı'da da satışa sürdü.

Lakin o dönemler piyasada MSX, Commodore, Atari, Texas Instruments gibi pek çok dişli rakip vardı ve yeni başlayan biri için rekabet pek de kolay değildi. Ayrıca konsolun Japon alfabesini pek kotaramaması ana vatanında eğitim için kullanılma fikrine darbe vurmuştu. Bu yüzden konsola olan ilgi kısa sürede azaldı ve firma oyunu bilgisayar anlayışından çıkartıp daha çok bir oyun konsolu olarak satmaya başladı.

Ne var ki Famicom'un da piyasaya girişiyle işler hiç de beklendiği gibi gitmedi ve Tutor'un ömrü hayli kısa oldu. Tomy de bu başarısızlığın ardından bir daha konsol işine girmedi ki oyuncak işinde de çok iyi gittikleri söylenemez. 2006 yılında iflas etmeden önce Takara tarafından satın alınıp Tomy-Takara oldular zaten. ■ EMRE S.







PAC-MAN VS MUNCHKIN SAVAŞI

Taklit mi, daha iyisi mi?

Namco'nun efsane arcade oyunu Pac-Man'in 1980 yılında salonları sarsmasının ardından sıra yavaş yavaş ev konsollarına geliyordu. Şüphesiz oyun ev konsollarına uyarlandığı zaman da satış rekorları kıracak ve port eden firmaya çok büyük bir gelir sağlayacaktı. Bu yüzden oyunun ev versiyonunun hakları için de firmalar arasında bir savaş patlak verdi ve kazanan Atari 2600'le sektörü adeta domine eden Atari oldu. Derhal de oyunun Atari 2600 versiyonunu geliştirmek için yola koyuldular, vakit nakit demekti.

Lakin hesaba katmadıkları bir şey vardı ki Philips elini onlardan çabuk tutmuş ve Pac-Man'e bir hayli "benzeyen" K.C. Munchkin isimli bir oyunu kendi konsolları Magnavox Odyssey[2] için 1981'de piyasaya sürmüştü bile. Evet, oyun ilk bakışta net bir taklitti fakat klasik Pac-Man'e oranla pek çok geliştirmeler de içeriyordu. Meyveler hareket ediyor, labirentler değişiyor, hatta oyuncular kendi labirentlerini bile tasarlayabiliyordu. Atari'yse o sırada daha klasik Pac-Man'i Atari 2600'e aktarmaya çalışmakla uğraşıyordu.

Tabii bu durum ev versiyonunun hakları için hayli yüklü meblağlar ödeyen ve yatırımlar yapan Atari'yi fazlasıyla rahatsız etti ve Philips'i telif haklarının ihlali sebebiyle mahkemeye verdi. Bu da yazılım benzerliği açısından ilk davalardan biri olarak tarihe geçecekti. Oyunun yapımcısı Ed Averett, ifadesine göre aslında karakterin labirentteki paraları toplarken robotların kovaladığı Take the Money and Run isimli bir oyun yapmak istemiş, hatta oyunun tasarımına Pac-Man'den bile önce başlamıştı. Pac-Man'in piyasaya çıkıp ünlü olmasının ardından da Philips'le beraber oyunun bir kopya olarak gözükmemesi için ellerinden gelen her şeyi yapmışlar ve oyun K.C. Munchkin'e evrilmiş. Taklit falan değilmiş yani.

İster inanın ister inanmayın ama mahkeme Philips'in bu savunmasını haklı buldu ve Munchkin'in bağımsız bir ürün olduğuna karar verdi. Lakin bu işin peşini bırakmak niyetinde olmayan Atari davayı temyize taşıdı ve bu sefer kazandı. Nihayetinde de K.C. Munchkin'in satışı mahkeme kararıyla resmi olarak durduruldu. Munchkin serisi de K.C.'s Krazy Chase isimli ve firmanın yaşadığı bu dava sürecine göndermelerde bulunan farklı tarzdaki ikinci bir oyunun ardından tarihin tozlu sayfalarına gömüldü.

İşin komik tarafı da ne biliyor musunuz? Pac-Man'in 1982'de çıkan Atari 2600 versiyonu da başlı başına bir facia oldu ve konsolun en kötü oyunları arasında yerini alarak Atari'ye milyonlarca dolar para kaybettirdi. Üstelik piyasadaki tek Pac-Man taklidi Munchkin değildi fakat Atari sadece onu mahkemeye vermişti zira aralarından sadece Munchkin her açıdan çok daha başarılı bir oyundu.

Ve Pac-Man buna rağmen Munchkin'i yutmuştu. ■ EMRE S.

ANNO 1404

Keşif ve icatlara dört kala

NOYAN AKATLI

Farklı ana türlerin bir arada, başarılı bir şekilde kaynaştığı oyunlar her zaman favori listemde olmuştur. Çoğunluk tarafından "eskimiş" kabul edilenlerse "altın-gümüş klasikler" listemde yer alır. İşte Haziran 2009'da dünyada aynı anda piyasaya çıkan, son derece kabul edilebilir fiyatlarla güzel oyunları kutulu olarak alabildiğimiz güneşli günlere göz kırpan, *Anno* serisinin dördüncü halkası *Anno 1404* de bu favori ve klasikler listemin anlamlı bir köşesinde. "Dünyada aynı anda" demişken, ABD'de *Discovery of Dawn* adıyla çıkmıştır ve halen bu adla bilinir.

Ada ada keşif turu

"Ana türlerin karışımı" diye giriş yapmıştım; başta şehir kurma olmak üzere, ticari simülasyon (tycoon) ve strateji türlerinden izler taşıyan bir oynanışı vardır Anno 1404'ün. Bu arada, yazının kalan kısmı boyunca, di'li geçmiş kullanmayacağım, oyunu DVD'den yükleyip baştan oynamaya başladım bile zira. 10 yıl önce geldiği mağaza raflarından çoktan kalkmış, dağıtımcısı Ubisoft'un sanal mağazasında sık sık % 75 indirime giren bir yapım için, ilk günkü tadını hissettirerek oynamaya başlatması bile takdire değer bir durumdur bence. Sırayla aklımda kalanlara dönecek olursak; adım adım ilerlerken anlatıcının yaptığı küçük esprilerle hiç sıkmayan, temel mekanikleri doğru düzgün anlatan eğitim bölümü vardır örneğin. Bugün şehir kurma, tycoon, menajerlik vd. türlerde, mikro yönetime dayalı birçok yapımın gayet normal ve yüzsüz şekilde eğitim bölümü olmadan karşımıza çıktıklarını düşününce, gülümseten bir nostaljik artı daha.

Şehir kurma türüne sıkışıp kalmaması, kaynak toplayıp gerekli binaları inşa ettikten sonra oyuncuya rahat nefes aldırmayan bir yapısının olması da önemli artılarındandır. Tahmin ettiğimden çok daha zorlu hamleler yapan yapay



zekâdan önce davranıp, gemilerimizle yeni adalar keşfetmemiz gerekir her oyunda. "Geride kalıyorsun, daha çok çalışman lâzım" diye pop-up pencerelerden seslenen rakipleri halen hüzünle hatırlarım. Açıkça ve samimi şekilde ekleyeyim ayrıca: Mart sonunda fahiş fiyatla satışa sunulan yeni Anno yerine, uzun saatler 1404'te takılmayı seve seve tercih ederim. Eski bir oyunu övmek için daha güzel bir noktaya temas edemezdim herhalde, ki daha önce yazdığım Son Jeton klasiklerinden çoğunda bu ilk günkü oyun keyfini hissetmemiştim, bu yoğunlukta hissetmedim en azından.

Kapanışı da, Ağustos 2009'da dergimizde incelemeyi yazan arkadaşımız Göker Nurbeyler'in kulaklarını çınlatarak yapayım. Oyun içi görevleri, mizah ağırlıklı sunumu ve sevimli atmosferi beğendiğini belirtip, zorluk düzeyi ve içeriğin tatmin edici olduğunu da eklemiş, bu tür yapımlar için önemli özellikler bunlar tabii. İnceleme notunu 8.3 olarak vermesi ve neredeyse 10 yıl sonra "Bu not aynen geçerli mi, azıcık daha mı yüksek olsaydı acaba?" diye düşünmem de kayda değer bir durum. Gene Göker'in esprilerini andıran minik bir şakayla kapatalım nostaljik Anno turumuzu: "Anno'lar geçse de, aylar geçse de; bir oyun böyle sürse de, ben seni unutamam…



Serinin sonraki oyunlarından daha iyi olması, Anno 1404'ün üzerine çökmüş bir lanet



NEDEN EFSANE OLDU?



ZENGİN İÇERİK

Sadece senaryo modu 50 saat kadar sürüyor Anno 1404'ün. Harita koşullarından kazanma hedeflerine, rakiplerin zorluğuna kadar onlarca farklı ayarı yapabildiğiniz serbest oyun modu da cabası. Oyuncu yapımı senaryolar, başarımlar derken oyunda keşfettiğiniz uçsuz bucaksız denizler gibi büyüdükçe büyüyor iş. Bina, ürün ve gemi çeşitliliğindeki ayrıntıları saymadım bile, saymaya kalksam yazıyı bir sonraki sayıya ancak yetiştiririz çünkü. Kanıksamaya başladığımız, mikro ödemeli, ana oyundan çıkarılan parçaların ücretli DLC şeklinde sunulması gibi ticari kurnazlıkların henüz popüler olmadığı bir zamandan kaldığı için, doya doya bina, keşif ve üretim peşinde koşacağınız, yüz saatlik oyun keyfi sunuyor.

GRAFİK, SESLENDİRME VE MÜZİKLER

Oyun içi videolarında da görüleceği gibi, günümüz ölçülerinde bile son derece kaliteli grafiklere sahip Anno 1404. Göker'in inceleme yazısından yardım alırsam, "Grafikler sayesinde yolunda gitmeyen işleri görüp uyarıdan önce tespit edebiliyorsunuz" demiş, ki çok yerinde bir yorum. Seslendirmelerse eğitmen, danışman ve rakiplerin şaka yollu takılmalarına katkı yapmakta başarılılar, telâffuz, vurgu gibi özellikler canlı ve akıcı. Akıcı olan diğer özellikse, oyuna hiç girmeden, başka bir yerde de dinleseniz mutlu olacağınız tarzda müzikler.

ÖĞRENMEK KOLAY, USTALIK ZOR

En basitinden başlayıp tüm eylemleri açıklayan eğitim bölümü sayesinde, öğrenme ve alışma kısmını kısa sürede ve kolayca geçiyorsunuz. Oynanıştaki zorluksa epey yüksek. Rakiplerin "güzelim, geride kalıyorsun" gibi takılmalarının aklımdan çıkmaması da bu zorluğun sonucu. Ağustos 2009 sayımızı bulabilirseniz, inceleme yazısındaki öneriler kutusunu okuyun derim, ben bunca yıl aradan sonra öyle yaptım. Serbest oyunda, kaynakları azaltıp, ayarlarla oynayarak zorluğu artırmak, hastalıktan sanrılar görmeye başlayan yeni çağın ilk kâşiflerinin acılarına benzer durumlar yaşamak da mümkün. Bu zorluğu aşıp, tıkır tıkır işleyen adalar, ticaret filoları kurmanın getirdiği tatmin duygusu da, hafif esinti tatlılığında geliyor insana.

YENİLİKLER

Batı ve doğu şeklinde iki ayrı ana bölgeye ayrılması, belli ürün ihtiyaçlarını karşıladıkça artan ev seviyeleri, biri diğerine benzemeyen görev sistemi, bitmek bilmeyen başarımlar, uygarlık ölçeği gibi seriye yeni katılmış ayrıntılı ve anlamlı özellikler ve tekrar oynanabilirlik gibi konularda ön plana çıkıyordu Anno 1404. Bir de seçeneklerden ayarlanan, "yarım saattir oynuyorsun, iki saattir oynuyorsun, çık bir hava al gel istersen" gibi esprili mesajlar da bu oyuna özgüydü sanki.

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



MONSTER IN MY POCKET [NES]

Famiclone'ların ülkemizde hayli yaygın olduğu 90'larda kartuşların da Asya menşeli klonları gelir ve bunların arasında romhack oyunlar da olurdu (orijinal konsol sahiplerinin tadamadığı bir artı). Hatırlarsanız bu 8-bit döneminin en popüler oyunlarından biri de ülkemizde Batman & Flash adıyla tanınan bir oyundu. Hani Monster In My Pocket adı siz de bir şey uyandırmadıysa söyleyeyim, o ünlü Batman & Flash oyunu bunun romhack'iydi.

Bizim Batman & Flash olarak bildiğimiz baş karakterler vampir ve Frankenstein'ın canavarı ikilisi aslında. Zaten oyun da Amerika'da hayli popüler olan Monster In My Pocket oyuncak serisinin yan ürünü. Bu yüzden minnacık dolaşıyoruz ortalıkta, çünkü adı üzerinde cep canavarları bunlar (gerçi Pokémon da benzer bir anlama sahip ama neyse). 1992 yılında piyasaya çıkan oyunda canavar ikilimizle ilerleyerek bizim gibi küçümen diğer canavarla savaşıyoruz. Oyunda zamanı için oldukça yenilikçi sayılabilecek çift sıçrama özelliği de mevcut, ayrıca bize göre kocaman olan anahtar ve elma gibi objeleri de düşmanlarımıza fırlatabiliyoruz. Mutfak, banyo, sokak gibi yerleri küçücük halde gezmek ve o perspektiften görmek de pek keyifli bence.

Oyun Konami'nin altın yıllarından kalma bir oyun olduğu için kalitesi aşikâr. Hele ki yanınıza beraber ilerleyeceğiz bir kişi daha buldunuz mu tadına doyum olmuyor. Zaten 1-2 saatte bitecek kısa ama keyifli bir oyun. Zorluk ayarı da pek yüksek sayılmaz. Mutlaka bakın derim. ■ EMRE S.

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

CAPCOM FIGHTING JAM [ARC/PS2/XBOX]

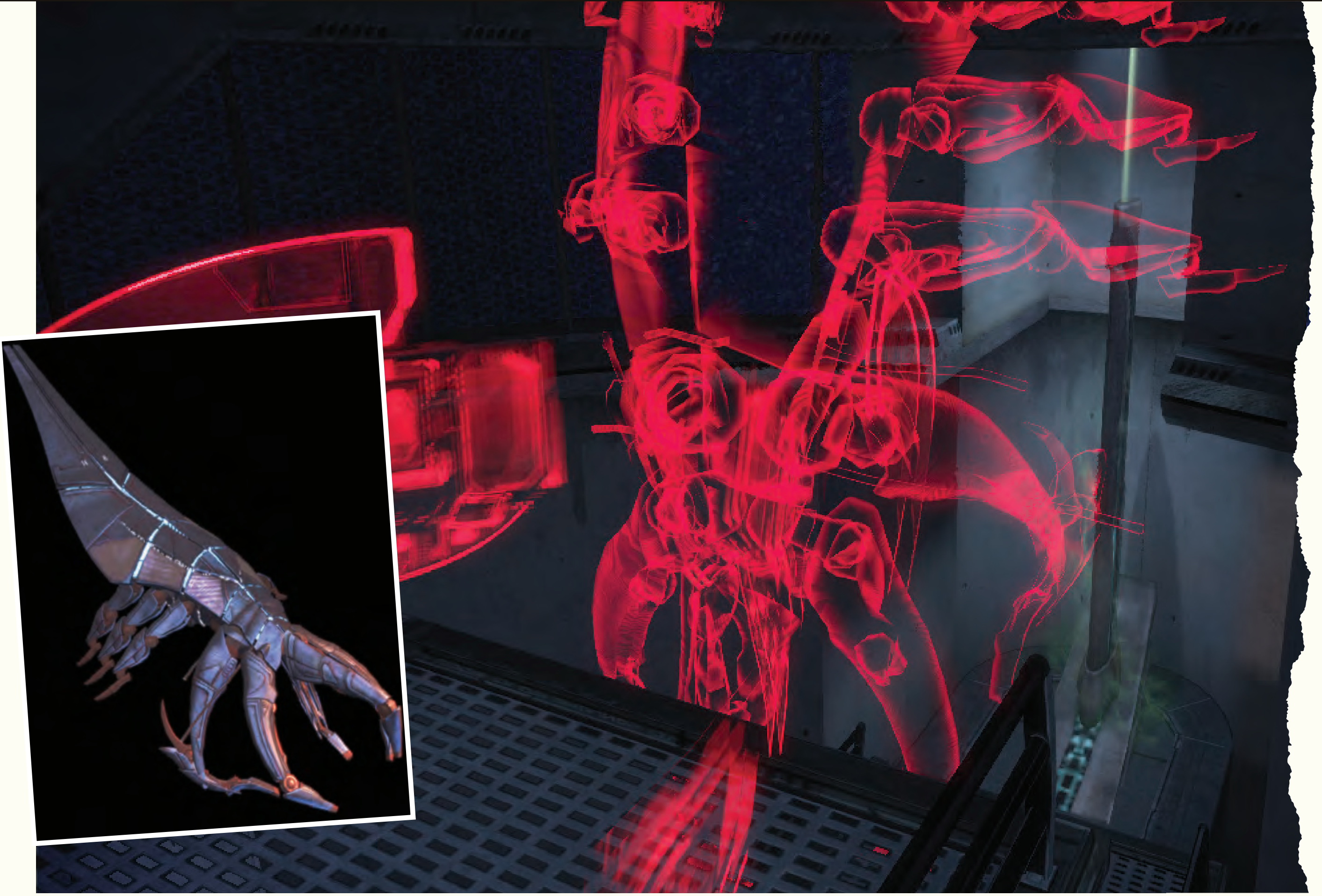
2000'lerin başında klasik iki boyutlu dövüş oyunlarının üçüncü boyuta geçişi oyuncular için bir zulme dönmüştü hatırlarsanız. 2-3 idare eder örneği haricinde ufak çocukların internette oynadığı oyunlar seviyesindeydi kaliteleri çünkü. İşte aynı dönem alakasız şeyleri bir araya getirme akımı da yaygınlaşmaya başlayınca Capcom bütün dövüş oyunlarını bir araya getiren üç boyutlu bir dövüş oyunu yapmaya karar verdi: Capcom Fighting All-Stars.

Oyun çıkmadan önceki yerel testlerde oyuncuların neredeyse firma çalışanlarını linç etmesi sonucu proje iptal edildi tabii. Fakat Capcom henüz tatmin olmamıştı. Bu yüzden oyunun adını değiştirip aynı konseptte, fakat çok çok daha kötü bir versiyonunu yapıp derhal piyasaya sürdüler: Capcom Fighting Jam.

CFJ için lisanslı bir mugen diyebiliriz. Yapımcı ekibin sadece farklı oyunlara ait karakter dosyalarını sürükleyip aynı klasöre attığına adım gibi eminim çünkü. Karakterlerin çizimleri geldikleri oyundan aynen kopyala-yapıştır, bu yüzden hepsinin arasında Metin Şentürk'ün bile fark edeceği seviyede çizim tarzı farkları, hatta saçma sapan boyut farkları var. En sevdiğim olay üç boyutlu dövüş oyunları olan Rival Schools ve Star Gladiator'dan hiç kimseyi içermemesi. Oturup kim bunlara iki boyutlu sprite çizecek değil mi ama? Ya da belki bunların da karakter dosyalarını sürükleyip bıraktılar fakat oyun iki boyutlu olduğu için çalışmadı, bilemiyorum.

Bir de oyunun arkasında efsane bir yazı var "Capcom'un beş farklı oyunundan karakterler içerir: SF2, SF3, SF Alpha, Darkstalkers ve Red Earth" diye, adamlar utanmadan aynı serinin oyunlarını farklı oyunlar gibi yazmışlar üç boyutlu oyunlardan karakter koymaya üşendikleri için. Bu mantıkla Namco da Tekken 1, Tekken 2, Tekken 3, Tekken 4 ve Tekken 5 oyunlarından karakterler içeren masrafsız bir Namco Fighting Stars yapabilir aslında. Yakın zamanda bu projemi Namco'ya sunup köşe olacağım zaten, bana şans dileyin. ■ EMRE S.





SOVEREIGN *[MASS EFFECT]*

Seneler seneler öncesi, ilk Mass Effect konsollardan PC'lere adımını atmış. Konsolcu tayfanın allayıp pullamasından gelen bir sabırsızlık var üzerimde. BioWare isminin o zamanlarda bir önemi de var hani, firmanın kaliteli yazarları belki de en iyi işlerini yapıyorlar. Firma ana akım piyasada son hızla yükselişte.

Ben rol yapma işini hep fantezi dünyalarında icra etmekten baymışım, ilk defa bilimkurgu soslusu geçiyor elime. Bu sefer daha ufak ölçekli, kısa ve sinematik yoğunluğu yüksek bir RYO oynayacağım. O zamanlar oyunlardaki ana karakterlerin "yandık bittik, anamız ağladı, bizi kurtarsan kurtarsan sen kurtarırsın" şeklinde pohpohlanmalarına da şimdilerde olduğu kadar göz devirmiyorum böyle (her şeye burun kıvıran bir Grinch çakması haline geldiğimi nostalji yaparken bile itiraf etmem lazımdı, maruz görün). Kafadan dalıyorum Mass Effect'e.

Ortam güzel, asansör müzikleri şahane, mutlu mesut Citadel'deki hizmetli robotlarını aranıyorum (sebebini hatırlamıyorum, vardı bir olayı). Olaylar gelişiyor, asıl kötümüz olan asi Spectre Saren'ın Konsey'i keklediği ortaya çıkıyor. Reapers ismiyle anılan, 50.000 yıl önce evrendeki organik yaşamı yok edip ortadan kaybolmuş bir ırkı geri getirmek için çalışıyormuş meğer kendisi. Shepard olarak Spectre statüsüne yükseltiliyor ve Saren'ın peşine düşüyoruz. Saren karizma bir kötü adam, façası bol… Sovereign adında karizmasına karizma katan devasa da bir gemisi var, omurga uzunluğu 2 kilometre falan böyle ama o derece… Tasarımı da bir acayip, diğer gemilere pek benzemiyor. Saren'ın kendi tipi de Garrus vs. gibi Turian ırkına mensup diğer vatandaşlardan bir tık farklı, esas kötüyü kolay tanınabilir kılma çabasına veriyoruz, üzerinde durmuyoruz…

Geminin ardındaki sır perdesi aralanır gibi oluyor, "Saren'ın gemisi aslında bir Reaper gemisi" önermesi ortaya atılıyor, taşlar yerine oturur gibi oluyor, "haaaaaa" demeye başlıyoruz o noktada. Akabinde Saren peşinde koşma operasyonu celalleniyor. Kötümüzün Virmire isimli bir gezegende kendine Krogan ordusu yarattığı ortaya çıkıyor, olay yerine intikal ediyoruz.

Sonra oyunun en faz görevlerinden biri olan bu görevde, oyunun en vurucu anını yaşıyoruz. Virmire'daki üssün derinliklerinde karşımıza çıkan bir hologramla aramızda şu diyalog geçiyor.

Sovereign: Sen Saren değilsin.

Garrus: Bu ne böyle? VI arayüzü falan mı?

Sovereign: Etten ve kandan, ilkel yaratıklarsınız. Zihnimle temas kuruyorsunuz, cehaletinizin içinde el yordamıyla ilerliyorsunuz, kavrama yetisinden yoksunsunuz.

Garrus: Sanıyorum ki bu bir VI değil…

Sovereign: Size ait olanın çok çok ötesinde bir varoluş düzlemi var. O kadar ötesinde ki, hayalini bile kurma şansınız yok. Sizin kavrayışınızın ötesindeyim ben. Adım Sovereign!

Shepard: Sovereign Saren'ın eline geçen alelade bir Reaper gemisi değilmiş, bizzat bir Reaper'mış!

Sovereign: Reaper mı? Kıyametlerine ses seda kazandırmak adına Prothean'ların yarattığı bir isim Reaper. Nihayetinde bizi ne şekilde anmayı seçtiklerinin bir önemi yok. Varoluşumuz kâfi.

Garrus: Prothean ırkı 50,000 yıl önce yok oldu. O sırada orada bulunmuş olmana imkân yok. İmkânsız bu!

Sovereign: Organik yaşam genetik bir mutasyondan, bir kazadan fazlası değil. Yaşamlarınız yıllarla ölçülüyor. Solup gidiyor, ölüyorsunuz. Biz ebediyiz. Evrimsel sürecin, varoluşun tepe noktasıyız. Bizimle kıyaslandığınızda bir hiçsiniz. Soyunuzun tükenmesi kaçınılmaz. Biz her şeyin sonunu getirenleriz.

Mass Effect serisinin en iyi oyunu herkes tarafından 2. oyun olarak gösterilir hep ama seri genelinde şu karşılaşmanın üzerine çıkabilen bir an olmadı benim için. Harika bir dumur anıydı. ■ **ONUR**

MEDYA

FİLM // KİTAP // ANİME // MÜZİK

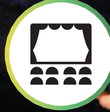
THE MATRIX

"Maalesef hiç kimseye Matrix'in ne olduğu tam olarak anlatılamaz, kendin görmen lazım" demişti Morpheous Neo'ya filmin kilit bir sahnesinde. Haklıydı da. Bu öyle bir filmdi ki insanlar birkaç kez gördüklerinde bile anlayamıyordu bazı noktaları. Misal ben 20 yıl önce ilk izlediğimde dumura uğramıştım, filmi sindirmem de yıllarımı almıştı.

İnsanların yaşadığı ve "gerçeklik" dediği varoluş düzleminin gelişmiş ve aslında insanlığa hükmeden robotlar tarafından oluşturulan dev bir simülasyon olduğu fikri ve bunun görülmemiş tekniklerle perdeye yansıtılışı cidden muazzamdı. Hani Keanu Reeves ne kadar "voov" dese vardı. Film 20. yy'ın tam da sonuna denk gelmiş ve yaklaşan teknoloji devrimlerini de müjdeler şekilde insanları internet forumlarında sayısız tartışmalara itmişti. Felsefe, din ve mitoloji sarmallarının iç içe geçtiği, birbirinden etkilenip paslaştığı senaryosu, role cuk oturan oyuncuları, nefes kesen aksiyonu ve efsane soundtrack'iyle bir çağı kapatıp diğerini açan filmdi The Matrix.

Geçenlerde tekrar izlediğimde şunu daha net fark ettim ki üzerine gelen 20 yıl ne kadar da kısır geçmiş ve sinemayı bu denli değiştiren ne kadar az film çıkmış (hatta çıkmamış). O artık gerçek bir klasik. **EREN E.**





JOHN FOWLES

BÜYÜCÜ





Bir hikâyedeki her detayın açık bir anlamı olmasına, dallanıp budaklanan mevzuların dönüp dolaşıp bir yerde çözümlenmesine ve kitabın okuyucuyla dalga geçmemesine alışmış olan bünyem dönemin en has post-modern edebiyatçılarından olan John Fowles'un Büyücü (The Magus) isimli şaheseriyle tanıştığında sudan çıkmış balığa dönmüştü.

Uzunca bir açılış sekansının ardından ana karakteri ve olayları Phraxos isimli gerçekte var olmayan bir Yunan adasına taşıyan kitap, ana karakteri Nicholas Urfe'la beraber okurunu da bu muazzam coğrafyada, daha da muazzam bir gizemin içine zerk ediyordu. Hayatta elinde bulundurduklarından memnun olmayan, daha fazlasını isteyen Nicholas'ın karşısına sürekli yeni bir gizem çıkarıp akabinde yeni ve sahte bir çözüm sunan, hemen ertesinde son çözünü de yalanlayarak anlama olan açlığını paranoyaya çeviren Büyücü bir yazarın ana karakteri üzerinden okuruyla nasıl kedinin fareyle oynadığı gibi oynayabileceğinin en büyük örneklerinden bir tanesi. John Fowles'un tek dille kalmayan muhteşem edebi yetkinliğinin kudretiyle düş düş bitmeyen bir tavşan deliğine dönüşen kitap, merkezine oturttuğu Maurice Conchis figürünü en büyük gizemi haline getirirken, bendeniz naçizane okurunu da bu gizeme bağımlı kılmayı başarmıştı. Anladığımı sandığım sürükleyicilik kavramının başka bir boyutuyla karşılaşmıştım; Conchis'in sırları, eylemlerinin ardındaki sebepler içinde kaybolduğum bir labirentti. Kitabı kapadığımda karar vermiştim, o labirentin duvarlarının yıkılıp tam şeklinin ufkuma serilmesine gerek yoktu, kitabı bitirdikten sonra bile merakımı canlı tutacak asgari anlamla mutlu etmişti beni.

İlk çıktığı 60'lı yıllarda okurlarına Eyes Wide Shut muadili bir travma geçirten kitap yüzünden, yazarın ömür boyu kitaba kafayı takan insanların sorularından rahat bulamadığını öğrendim bir süre sonra. Kitabı yazdığına pişman olmuştu adam. Hoş, Stephen King'in Misery'sine ilham veren Koleksiyoncu isimli kitap da Büyücü'den aşağı kalır değil. **ONUR**





FATE/STAY NIGHT

Görsel roman olan Fate/Stay Night 2004 yılında çıktı ve tüm o oyunları, animeleri, mangaları kapsayan Japon geek kültürünü bir eser ne kadar derinden etkileyebilirse o kadar derinden etkiledi. Bugüne değin Fate/Stay Night'ın popülerliğini yakalayabilmiş bir görsel roman çıkmadı, öyle söyleyeyim. Eh bu derece büyük bir fenomenin animesinin yapılmaması da düşünülemezdi ki o kültürün uzaktan takipçisi olan biz Batılılar çoğunlukla F/SN'yle görsel roman değil anime sayesinde tanıştı.

Görsel romanda hikâyeleri ve sonları birbirinden komple farklı üç rota vardır, bu 2006 yapımı anime ilk rota olan Fate'i baz alıyor. Arada diğer rotalardan da bir şeyler işlemeye çalışıyor ama zaten en çok eleştirildiği yanı da bu bu animenin. F/SN dediğiniz şeyin belli bir lore'u, belli güç dengeleri falan vardır, okuyucusu/izleyicisi F/SN'yi biraz olsun ciddiye alır, kafanıza göre "oradan da bir şeyler olsun, o karakter o karaktere o hareketi yapsın ama yine de kaybetsin" gibi şeyler derseniz doğal olarak tepki alırsınız.

Bu tip sebeplerle Fate takipçilerinin çok da güzel anmadığı bir seridir bu 2006 animesi ama ben size söyleyeyim, o kadar da abartılacak bir şey yok. Onlarca animeden, görsel romandan vs. oluşan eşsiz bir evrendir Fate'inki (Nasuverse olarak da geçer). Hem yazımı akıl almaz derecede üst düzeydir hem de sürekli size daha fazlasını istetecek kadar çekicidir. Ve bu benzersiz kültüre girmek isterseniz, eh en iyi seçenek elbette ki görsel roman ama onu okuyacak yüz küsur saatiniz yoksa ikinci en iyi seçenek yine bu anime. En iyi Fate uyarlamalarından değil ama yine de candır. ■ **ÖMER**



DEFTONES

WHITE PONY

Deftones'un 2012'ye kadar bende özel bir yeri yoktu, ne yalan söyleyeyim. Hatta öyle detaylı bir şekilde albümleriyle içli dışlı bile olmamıştım. Ama yıllardır grubun adını ve "beyaz at kapaklı albümü"nü biliyordum, benim için bundan ibaretti. İşte ne olduysa 2012'de oldu, kaç yıl önceki "yedek DVD'leri"ni çıkarıp nostaljik takılırken, "Yedek v.5 (Müzik B-I)" adlı DVD'ye denk geldim. Orada Deftones'u ve o arşivdeki tek albümü olan White Pony'yi gördüm. Attım bilgisayardaki müzik arşivine, başladım dinlemeye... O albümü o gün başa alıp alıp dinledim, albüm hakkında araştırma yaptım, Wikipedia sayfasını (evet, Wikipedia'nın açık olduğu dönemler, hey gidi) kurcaladım, tuhaf şeylerle karşılaştım albüm hakkında. Ve o gün anladığım üzere bu albüm aslında benim müzik zevkimin bir nevi temellerini atan albümlerden biriymiş.

Bu kanıya varmamın en büyük sebebi bu albümü 2007 - 2008 sularında bilinçsiz bir şekilde dinlerken aslında bilinçaltıma bazı şeyleri bıraktığını fark etmem oldu. Mesela albümde bulunan RX Queen şarkısında Scott Weiland'ın da olduğu ve üstünde çalıştığını bilmiyordum o zamanlarda. Ama birkaç yıl sonrasında Stone Temple Pilots favori gruplarımdan biri olacaktı. Ya da ne bileyim, Passenger şarkısı için de benzeri bir durum geçerli. O zamanlar Maynard James Keenan'ın o şarkıdaki "diğer adam" olduğunu bilmiyordum ama yine birkaç yıl sonra o vokallerin sesini tüm zamanlarda en sevdiğim 3 gruptan biri olacak olan Tool'da duyduğumda yabancılık çekmemiştim.

Müzik denilen sanat gerçekten tuhaf. Bazı insanlar için müziğin tek başına bir anlamı olmayabiliyor, bazı insanların genel olarak müzikle böyle anıları ya da etkileşimleri olmayabiliyor ve olmaması da gayet doğal. Fakat kendi adıma konuşmam gerekirse müzikle alakalı buna benzer çok fazla olay yaşadım ama 2012'de bunu keşfettiğimden beridir ne müzik sanatı benim için sadece "müzik", ne de Deftones'un White Pony albümü sadece "bir albüm". Farkında olmayabilirsiniz ama eminim ki hepimizin hayatında böyle bir albüm, kitap, film, bir şeyler var ve o "şey"ler bizim hayatımızı hiç düşünmediğimiz bir şekilde şekillendiriyor, bir yola sokuyor. ■ **SABRİ**

Oyungezer

SAYI: 141 - 2019/07

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Ege Sağın, ege@oyungezer.com.tr
Emre Karaoğlu, emrek@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Engin Vural, engin@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Merve Akman, merve@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr
Yiğit Tezcan, yigit@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Erkut Altındağ

Web Geliştirme
Raşit Ülcay, rasit@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: 28 Mayıs 2019
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.



OGZ

www.oyungezer.com.tr